HACKER

cijena: 20 kn 500 slt

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

svibanj 1996. broj 16.

Hacker najavljuje

EARTHWORM JIM 2
TERRA NOVA
QUAKE

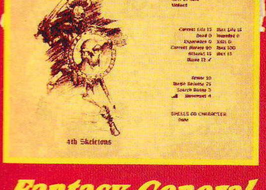
Zavirite iza filmskog platna

Toy Story





Tema broja
3D igre



Fantasy General



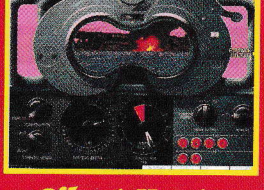
Gabriel Knight 2



NBA Live '96



Descent 2



Silent Hunter

autronic computers

Avenija Vukovar 37a, 10000 Zagreb
Tel. (01) 61 11 044, fax (01) 61 11 018



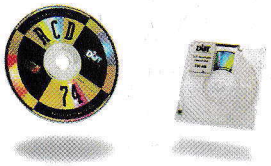
Hard Disk
Western Digital 3.5"
1.28 GB - 1535 KN
1.60 GB - 1950 KN
2.10 GB - 2520 KN
2.55 GB - 3170 KN
Western Digital 2.5"
540 MB - 1665 KN
***(za notebook)**



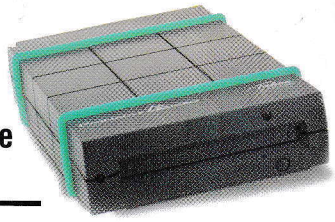
Recordable CD System Pinnacle Micro RCD 5020, 5040



Recordable CD System Pinnacle Micro RCD 5040



Pinacle Micro Optical Media



Optical drive Tahoe 230

ZOLA MICROSOFT AUTHORIZED DEALER



MALOPRODAJA:
NOVA CESTA 115
TEL. 01/395 153
FAX: 01/395 152
RADNO VRIJEME:
PON-PET: 8.00-19.30
SUBOTOM: 8.30-14.00
***mogućnost plaćanja American Express karticom**

167,00 Kn

BATTLEDROME +m
BODYLAND, ANNATOMMY +m
CRITICAL PATH +m
DARK LEGIONS,Dungeon Hack +m (2/1)
DARK SUN, AL-QADIM +m (2/1)
IRON HELIX +m
LANDS OF LORE+m
Operation Body Count+m (modem/network)
POLICE QUEST Open Season,Blue Force+m
RED BARON, Aces Of The:Pacific,EU+m (3/1)
RELENTLESS: TWINSEN'S ADVENTURE+m
SEA WOLF, WOLF PACK+m (2/1)
SHADOW OF DARKNESS
SHADOW OF THE COMET +m
SPACE HULK+m ,
THE CHESSMASTER 4000 TURBO+m (4/1)
THE HORDE, JUMP RAVEN+m (2/1)
THE JOUREYMAN PROJECT TURBO

235,00 Kn

1942 THE PACIFIC AIR WAR +m
1995 GUINESS MULTIMEDIA
1996 COMPTON*S Interactive Encyclopedia
AIR HAVOC CONTROLLER,Zeppelin+m (2/1)
Alone in the dark 2,Battle Isle,Mask+m (3/1)
ALONE IN THE DARK 3 +m
BERLITZ LIVE! JAPANESE
CyClones,TransportTycoon,Christmas Lemm.(3/1)
DEATH GATE +m
DESCENT +m (3D graphic)
EARTH SIEGE, BLOEN AWAY +m (2/1)
ECSTATICA, Star Trail,Shadows Carin+m (3/1)
FIGHTER WING, ACES OF THE DEEP (3/1)
FIREFIGHTER, My Favorite Monster +m (2/1)
FLEET DEFENDER GOLD
FLIGHT COMMANDER 2 + m
Harpoon II Deluxe,Bounty Hunter,Call (3/1)
HELL: A Cyberpunk Thriller +m
HI-OCTANE, Power House, Blood Wings
History of The World (video & animations)
HOME MEDICAL ADVISOR PRO
How To WIN*95,Design Center 3D,3DFX, (5/1)
JUMPSTART KINDERGARDEN
KINGDOM THE FAR REACHES
MUSIC MENTOR
TANK COMMANDER
TERMINAL VELOCITY
VIRTUAL BODY
ZETHIR
MASTER OF MAGIC +m
MIRAGE You against your imaginations!
MOSBY*S MEDICAL ENCYCLOPEDIA+m
QUARANTINE +m
NINE MONTH MIRACLE+m
NOVA STORM DELTA V +m
PERFECT GENERAL II +m
RAVENLOFT: STONE PROPHET +m
RISE OF THE TRIAD DARK WAR +m
Slipstream 5000 (multy user network play)(3/1)
SPACE PIRATES
SPACE QUEST 6: ROGER WILCO
STARSHIP: COMMAND ADVENTURES+m
Super Living Books:Harry And The Haun. +m

500 Nations for Win 1.0 CD	206,00
Ancient Lands for Win 1.0 CD	204,00
Art Gallery for Win CD Engl.	341,60
Autoroute Express f. Win 4.0 3,5"	267,00
Beethovens 9th CD	204,00
Bookshelf 96/97 f. Win95 CD	341,00
Cinemania 96 for Win95 CD	236,00
Composers Collections f W. 3CD	336,00
Creative Writer 1.10 CD Win	204,00
Dogs for Win 1.0 CD	204,00
Encarta 96 Encyclopedia f W95CD	341,00
Encarta 96 World Atlas CD	336,00
Explorapedia:The World of Nature	206,00
Explorapedia:The World of People	204,00
Fine Artist 1.1 CD Engl	204,00
Flight Simulator 5.1 3,5 Eng	322,00
Flight Simulator 5.1 CD Engl	389,00
Flight Simulator 5.1 CD Hawai sc.	121,00
Games for Win 95 entertaint. pa.	50,00
Golf for Win 95 3,5" Eng.	267,00
Haunted House 1.0 for Win CD	204,00
Home Sampler CD Engl.	50,00
Japan scenery 3,5"	122,00
MS Fury for Win95 CD	220,00
MS Music Central 96 f.W95 CD	264,00
Musical Instruments CD Engl.	206,00
Oceans for Windows 1.0 CD	204,00
SoundBits 1.0 Hanna Barbera 3,5"	121,00
SoundBits 1.0 MGM Movie 3,5"	121,00
SoundBits 1.0 Music instruments 3,5"	122,00
Mozart 1.0 CD, Schubert 1.0 CD	206,00
Strauss 1.0 CD, Stravinsky 1.0 CD	206,00
Ultimate Arhitect F.L.Wright 1.0CD	206,00
Ultimate Robot for WIN 1.0 CD	206,00
Win. Entertainm. Pack 2,3,4 3,5"	143,00
Win. Entertainm. Pack 3 3,5"	143,00
Win. Entertainm. Pack 4 Dual	143,00
Win. Entertainm. Pack Best of Wep	148,00
Wine Guide 1.0 for Win CD	204,00
Word of Flight for Win CD	204,00

HACKER



NBA Live '96 novi je nastavak poznate serije NBA Live. Ovaj nam proizvod donosi mnoštvo poboljšanja u odnosu na stari NBA Live, npr. promjenjive kutove gledanja, što samu igru čini još realističnijom.



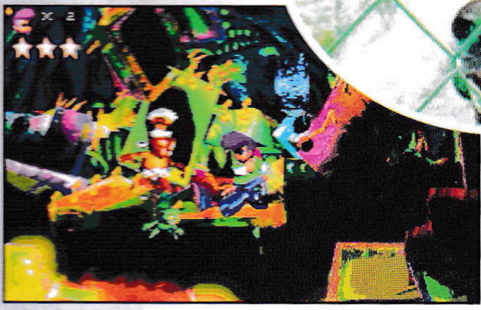
Battle Arena Toshinden je jedna od najaktualnijih 3D makljaža koja je do sada bila obavezna za svakog vlasnika PSX-a, sada dolazi i na PC kompatibilce.

igre

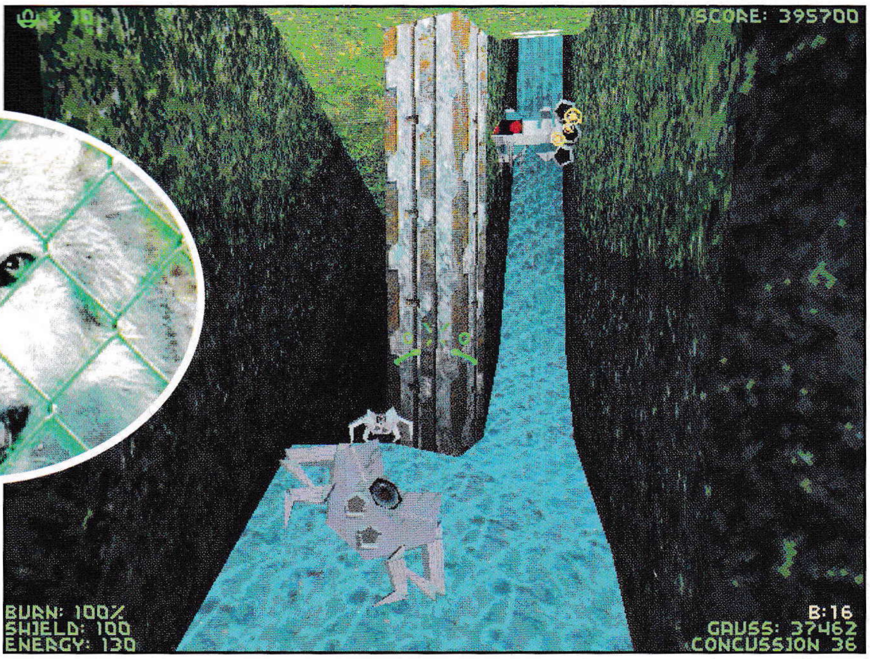
tema

rubrike

Gabriel Knight 2 je prvoklasna avantura rađena u SVGA grafici, s gomilom film-skih sekvenci. Molim? Ah, da, zvuk? Potpuni stereo zvuk diže ovu igru na viši nivo igrivosti.







hardware

Iako su naši amigaši jako zapostavljeni od velikih programerskih kuća odlučili smo im posvetiti nekolicinu stranica u svakom broju Hackera, opisujući starije ali još uvijek aktualne igre.

HACKER
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS - LINGUA d.o.o.
za novinsko - nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

VODITELJ MARKETINGA:
Damir Maruščak

SURADNICI:
Marko Vulić, Dubravko Mihalić, Tomislav Šakić, Ivan Rubelj, Danijel Bižić, Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Fran Obuljen, Tihomir Jauk, Dejan Brnić, Zvonimir Štrucelj, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Ivan Tojčić, Dominik Susmel, Patrik Pencinger, Filip Sladetić, Ivan Rališ. Mladen Ankon, Vedran Relić, Nenad Nikolić, Danon Seletković, Igor Duić

LEKTOR:
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

OSVJETLJAVANJE:
Tipograf
Anina 25, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/560-269, 569-571

TISAK:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

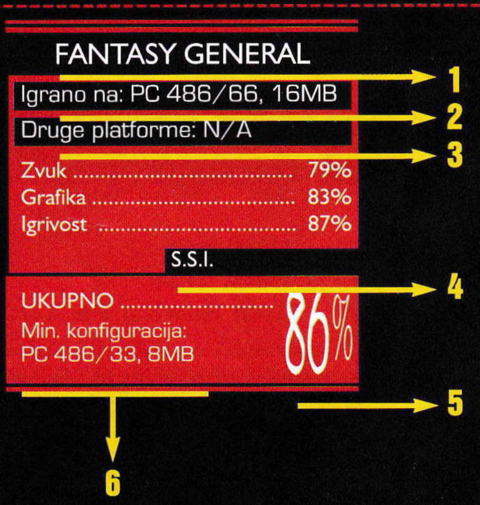
ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

ZDRAVO NARODE!

Bilo nam je dosta kašnjenja, bilo nam je dosta vaših prigovora zbog malog broja igara za Amigu, bilo nam je dosta vaših molbi da izbacimo strip, da promijenimo tablice za ocjene....SVE SMO PROMIJENILI I POPRAVILI!!!! Za vjerne amigaše otvorili smo novu rubriku u kojoj će se uvijek naći dovoljno mjesta za sve vaše popularne igre (bez obzira na to koliko su one stare). Uvijek dobra srca i široke ruke, nismo zaboravili staviti u igrometar podatak o minimalnoj konfiguraciji iako u broju možete primijetiti dvije tablice za ocjenjivanje. Za sve one koji žele informaciju više, ovaj broj vam donosi pet punih stranica najnovijih vijesti, četiri najave za skorodolazeće igre i specijalno izvješće. Ljudi, tek toliko da znate, ubili smo se od posla i to samo zbog vas!

Puno vas pozdravlja vaše uredništvo!!!





1. Ime igre
2. Konfiguracija na kojoj je igra testirana
3. Druge platforme za koje je igra napravljena ili je u radu (PSX - Playstation, Saturn - Sega Saturn i dr.) Oznaka N/A se koristi ukoliko igra trenutno nije napravljena za druge platforme niti se radi za njih.
4. Izdavačka kuća koja je otkupila prava na distribuciju i prodaju igre. Ako postoji oznaka npr. Mindscape/S.S.I znači da je izdavač Mindscape, a S.S.I. je programerska kuća koja je napravila igru.
5. Ukupna ocjena igre nije prosjek zbroja ocjena, već je ocjena osobnog dojma koji je igra ostavila na autora teksta!
6. Minimalna konfiguracija na kojoj se igra može startati.
7. Bijelim slovima su označena računala za koja je igra napravljena, dok su crvenim slovima označena ona za koja do danas nema verzije.

Pisma čitatelja

Draga redakcijo Hackera,

najbolji ste. Te dvije riječi dovoljno govore. A sada prijeđimo na upite, prijedloge, kritike i molbe.

1. Prestali ste pisati rješenja za avanture, što je velika greška. Naime, RISCWORLD i POLICE QUEST 4 igram više od godinu dana i nisam uspio doći ni do polovice. Molio bih vas da napišete rješenja za ove dvije igre (neka budu detaljna i točna).

2. 14.Hacker ima dvostruko više stranica od prvoga, a ima manje opisa igara.

3. Zašto ne ocjenjujete igre koje su tema broja? To ste prestali od 5. broja.

4. Postoje li ikakvi cheatovi za Comand & Conquer?

5. Imam računalo 486/DX2/80 i 8 Mb Rama. SVGA kartica mi je 32-bitna sa 1 Mb.

Prije sam imao 386/DX/40 i 4 Mb Rama. Mogao sam igrati Police Quest 4 u visokoj rezoluciji (SVGA) a imao sam SVGA karticu, 16-bitnu sa 512 kb. Sada ništa na monitoru ne vidim ako igru pokrenem u SVGA, a to mi se događa i u Warcraftu 2 i Litle Big Adventure. Zbog čega? Imam 14" monitor. Trebam li kupiti novi monitor ili novu karticu? Mogu normalno igrati Big Red Adventure i King's Quest 7. Rezolucija monitora je 640x480.

Dario iz Zageba

Vidimo mi, sve si dobro proučio pa stoga krećemo odmah na odgovore.

1. Rubrika za rješenje nije posvećena samo avanturama pa stoga ne možeš očekivati da zaobiđemo sve one koji igraju drugačiji tip igara.

2. U 14. broju je bilo više igara kojima smo posvetili veći broj stranica i stoga je ukupan brpj opisanih igara bio nešto smanjen. Tek toliko, za širu javnost, u prosjeku opisujemo 26-32 igre po broju što je priličan broj opisanih igara u usporedbi sa stranim časopisima koji imaju puno veći broj stranica od nas (nije da se hvalimo ali, što je istina - istina je).

3. Tema broja je igra visokog broja bodova, u većini slučajeva hit igra na top ljestvicama svih svjetskih časopisa. Za takvu igru nije potrebna tablica za ocjene - njena je ocjena to što smo je proglasili igrom broja a to znači - odlična grafika, odličan zvuk, visok stupanj igrivosti...mrak mrakova.

4. Postoje i mi ćemo ih objaviti.

5. Odgovor pročitaj u rubrici Bez panike.

Bok!

Mislim da je Hacker naj časopis što se tiče informatičkih igara. No ne mogu reći da ste savršeni, stoga imam nekoliko pitanja, kritika i prijedloga.

1. Gdje se u Hrvatkoj mogu kupiti igre za Sony Playstation?

2. Da li će igre BURIED IN TIME, CYBERIA 2, CRONOMASTER, ALIEN ODYSSEY, WETLANDS, NORMALITY izaći za PSX?

3. Mislim da vam je rubrika SPECIJALNO IZVJEŠĆE super i nemojte je uklanjati.

4. Možete li napisati sve avanture izašle za PSX i one koje će tek izaći?

5. Opisujte više igara za PSX i stavite poster od neke PSX-ove igre.

6. Povećajte broj stranica (120-200) jer s novim rubrikama (Joy-test, Hardware-info, Hard-test, MacWorld, Pisači...), priznali vi to ili ne, ostaje vrlo malo mjesta za igre, koje i jesu bit ovog časopisa. Naime u 14. broju Hackera je opisano 6-7 igara manje nego u 13.

Puno pozdrava od DOOMA!

Prema nedavno pristiglim informacijama, uskoro ćete moći kupovati Sony Playstation i u Hrvatskoj. Ne možemo vam unaprijed otkrivati sve pojedinosti ali, kako stvari stoje, već od sljedećeg broja će se pojaviti adresa njihovog zastupnika kod kojeg ćete moći bez problema kupiti sve traženiju konzolu. Ako se to realizira, bit ce uvijek svježih i provjerenih vijesti za PSX iz "prve ruke" a možda, s njima u dogovoru, osvane i koji poster u Hackeru.

Poštovano uredništvo!

Imam par kritika na informacije koje ste napisali u 15. broju:

1. Napisali ste da novih igara za Amigu nema, a u zadnje vrijeme ih se dosta pojavilo (s obzirom da se pojavio WALKER na tržištu, kojeg biste mogli i opisati), a među njima je i trenutno i najbolji fliper koji se pojavio na svim platformama (SLAM TILT).

2. U rubrici HARD INFO naveli ste novost 10xCD ROM, a već se pojavio i 12xCD ROM

3. Povećajte broj stranica za PD ZONE jer je to najbolja rubrika u Hackeru.

4. Objavljujte adrese www servera na cijeloj stranici, pošto je svakog dana sve više ovisnika o NET-u.

5. Povećajte broj stranica i vratite središnjih 16 stranica.

Pozdrav od Darka

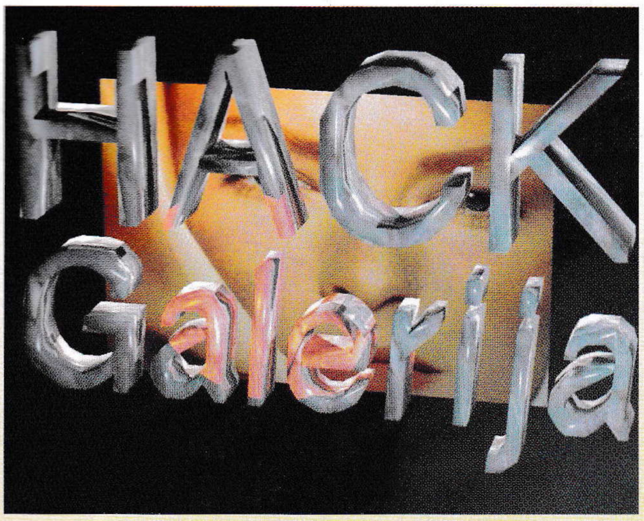
1. U sveopćoj poplavi 3D flipera, može se dogoditi da nam koji promakne iako je neoprezno tvrditi kako je Slam Tilt najbolji fliper koji se do sada pojavio. Ako dobijemo ovlaštenu verziju, opisat ćemo svaki nadolazeći fliper pa i taj. Walker je zaista odlična igra i mi smo njen opis objavili već u četvrtom broju Hackera pa ti ne preostaje ništa drugo nego da pretražiš stare brojeve.

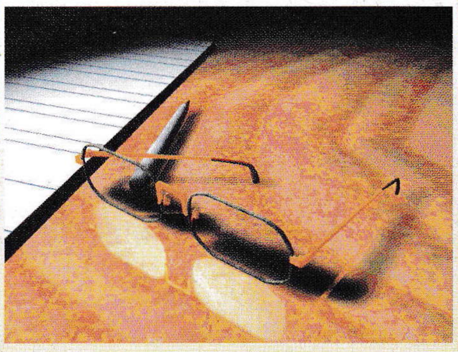
2. Ma gdje? Ako ga posjeduješ, donesi nam ga na testiranje!

3. PD Zone zauzima počasne dvije stranice u časopisu i to će za sada morati biti dovoljno.

4. Priznaj da smo te iznenadili, u ovom smo broju objavili adrese na dvije stranice.

5. Povećanja stranica će biti ali kad za to dođe pravo vrijeme i naravno, potreban novac.





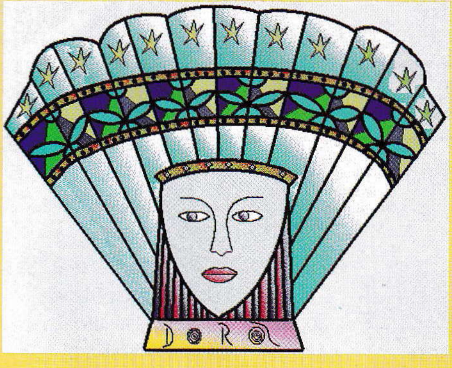
Autor: Dražen Ruzmajer
Starost: 19
Platforma: PC 386DX/40, 4MB
Program: 3DStudio 2.0,



Autor: Saša Živanović /Craftec/
Starost: ??

Nažalost naš je čitatelj Saša zaboravio napisati svoje godine, platformu i programe, no to nas nije spriječilo da objavimo ove izuzetne radove u koje je očigledno uloženo puno truda i vremena. Nadamo se da će nam Saša i dalje slati svoje radove.





Autor: Marko Barešić
Starost: 17
Platforma: PC 486DX2/66, 8MB
Program: Neopaint



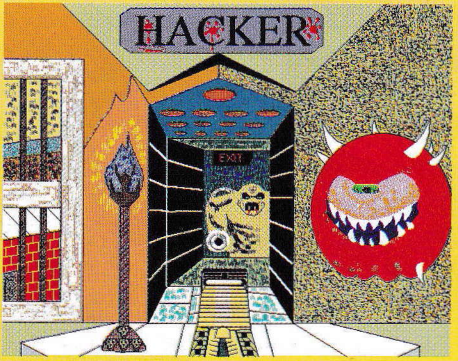
Autor: Damir First
Starost: 13
Platforma: PC P5/100, 8MB
Program: 3D Studio 4.0



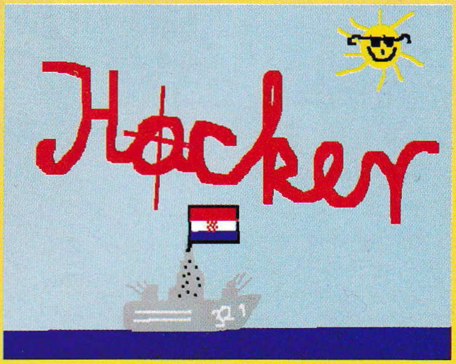
Autor: Zlatko Ivičić
Starost: 17
Platforma: PC 486DX4/100, 8MB
Program: Photoshop 3.0



Autor: Lino Viculin
Starost: 14
Platforma: PC 486DX2/80, 4MB
Program: Coreldraw 4.0



Autor: Tomislav Šindler
Starost: 16
Platforma: PC 386SX/25, 4MB
Program: Paintbrush



Autor: Andrija Jurišić
Starost: 7
Platforma: PC 486DX2/66, 8MB
Program: Paintbrush 3.1
Maxon Cinema 4D

Info

College Slam

PC CD Playstation Saturn

Hm, reći ćete - ovo je još jedna u nizu košarica. Ali, ovog puta to nije obična košarka. College Slam vam dovodi na parket 44 američkih fakulteta. Vi možete igrati s jednim pa sve do četiri igrača u jednoj utakmici, turniru na ispadanje ili u cijeloj sezoni.
College Slam je "košarica" u kojoj vam je omogućeno apsolutno sve ono o čemu ste potajno sanjali. Naime, moguće je destruktivno zakucavati koševe (nakon čega on više nikada neće izgledati kao ranije), zapaliti mrežicu nakon dobre trice, pokupiti poboljšanja na terenu... Ne želimo previše hvaliti, ali cjelokupan dojam bi bio - jako, jako dobro.

Acclaim



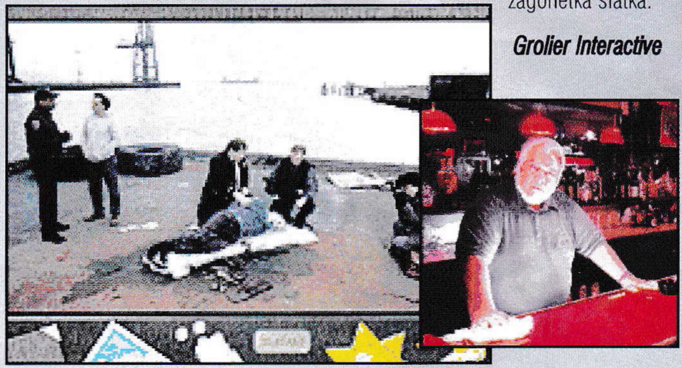


SFPD Homicide

PC CD Mac

SFPD Homicide Case File: The Body in the Bay pun je naziv krimi avanture koja nam nastoji prikazati pravi život policijskog inspektora. Igra je rađena prema istinitom događaju koji se dogodio prije nekoliko godina u San Franciscu. Kao pravi inspektor i vi ćete prvo morati identificirati žrtvu, prikupiti dokaze, ispitivati svjedoke te na kraju i uhititi pravog ubojicu. Možda izgleda jednostavno ali ćete se namučiti prilikom ispitivanja raznih likova. Morat ćete odvojiti značajne činjenice od bezvezarija dok će se tijekom igre vaša bilježnica popunjavati novim bilješkama i zaključcima do kojih ćete dolaziti. Pošto ste vi novopečeni inspektor, možete lako negdje "zapeti" ali ne odustajte, za prave je detektive svaka zagonetka slatka.

Grolier Interactive



Arcade America

PC CD Mac



Joey mora proći kroz desetak različitih lokacija da bi pronašao svoje kućne ljubimce (čudovišta) i odveo ih na vrijeme na rock koncert u Woodstock. Naravno, Joey ste vi a da biste izvršili svoju nakanu i pronašli kućne ljubimce, morate proći cijelu Ameriku (Alcatraz, New York, Las Vegas...). Kao i u svakoj arkadi i ovdje će vas ometati razne spodobe kojih ćete se rješavati uz pomoć svog debelog trbuha. Sudeći po našim prvim dojmovima, igra obiluje humorom i dobra je zabava za sve ljubitelje arkada.

7th Level

Pink Panther

PC CD

Jedan od najboljih likova iz crtanih filmova trebao bi se uskoro pojaviti i na računalima. Vi kao Pink Panther ste na tajnom zadatku otkrivanja prepredenih lopova. Ova avantura vas neće samo nasmijati do suza nego ćete i ponešto naučiti. Istraživanje se odvija kroz Kinu, Indiju, Egipat, Englesku i Australiju tijekom čega ćete upoznati povijest, običaje, religije, umjetnost i mnoge druge zanimljivosti spomenutih zemalja. Proizvođač za iduću godinu najavljuje i novi nastavak koji bi nas trebao upoznati s novim zemljama: Japanom, Rusijom, Meksikom, Francuskom i Kenijom. Tko zna, možda se jednog dana Pink Panther pojavi i kod nas u Hrvatskoj.

Wanderlust Interactive



Zork Nemesis

PC CD Mac



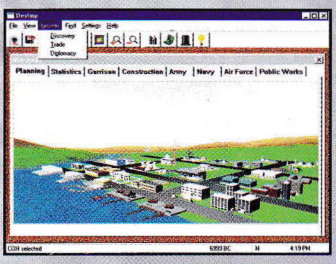
U osamdesetim godinama Zork je bila obična text avantura, a zatim se 1993. godine pojavio Return to Zork, igra izvrsne grafike, vrlo dobrog zvuka i priče. Sada je na redu Zork Nemesis. Nemesis je pogubio velikog alkemičara imperije i zavladao njom. Jedina nada ste vi - morate savladati alkemiju i boriti se protiv Nemesisa rješavajući mnoge zagonetke. Mističnosti cijele igre umnogome pridinose izvrsno renderirane lokacije kroz koje se krećete a koje je kreirao čovjek koji je radio i na filmu Batman Forever dok su se za zvuk pobrinuli Soundelux Media Labs koji su radili na filmovima kao što su True Lies i Cliffhanger. Što reći nego da je Zork Nemesis dokaz kako se Hollywood preselio na računala.

Activision



Destiny

PC CD



Windows 95. Da, to će vam biti potrebno ako želite izigravati Boga. Interactive Magic je toliko ambiciozan da najavljuje kako ćete nakon Destinyja ubrzo zaboraviti na sve Civilizatione, Colonizatione i slične igre. Prema onome što Destiny nudi, gore navedeno hvalisanje bi moglo biti i istina. Volite li više real-time strategije ili igru u kojoj svaki igrač odigra svoj potez? Nema problema, u Destinyju možete birati oboje. Možete igrati igru u vrijeme kamenog doba ali i u vrijeme daleke budućnosti (pa čak i "miješati" razdoblja!). Pobijediti može samo onaj tko pokori cijeli svijet ili tko prvi dođe do određenog izuma. Destiny će biti moguće igrati od 256 boja pa sve do true colora, a najavljuje se i CD soundtrack. Naravno, tu je već i neizbježna mogućnost umrežavanja do 8 igrača i međusobnog razgovora koji će vam omogućiti sklapanje tajnih sporazuma s nekim od igrača. Ali pripazite, možda je već netko izumio opremu za špijuniranje pa vas može prisluškivati! Iako znamo da vas svrbe prsti, za sav navedeni užitak morate pričekati početak ljeta.

Interactive Magic



Outpost 2

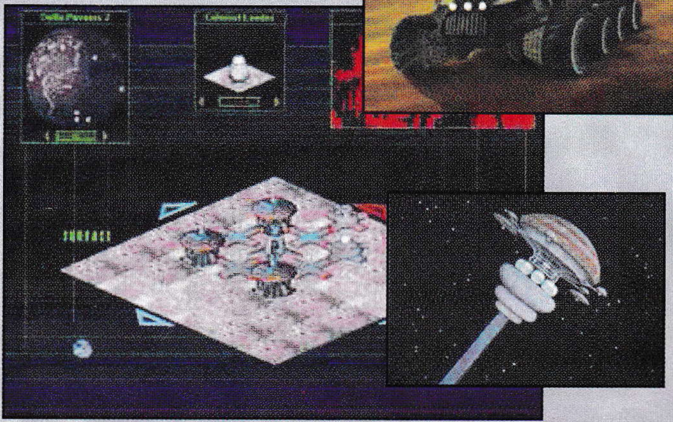
PC CD

Kad se Outpost prvi put pojavljivao na tržištu, Sierra ga je najavljivala kao strategiju koja će promijeniti vaš život. Ostatak priče znate; Outpost se pojavio, naš život je ostao nepromijenjen, a Sierra radi novi nastavak bez velike galame. Vaš cilj u igri je osnovati koloniju na nekom od 20 različitih planeta. Igra sadrži visok stupanj realističnosti koja će umnogome otežati igru ali zato i poboljšati samu igrivost. Izmjene vremena, ovisnost atmosfere planeta o udaljenosti od sunca i sl. samo su neki od detalja koji će tome pridonijeti. Sudeći po tome da su pri izradi novog nastavka sudjelovali bivši astronauti, NASA-ini inženjeri i druge relevantne osobe, Sierrina šutnja bi ovoga puta mogla biti zlato (a možda joj i oprostimo mane prvog Outposta).

Sierra



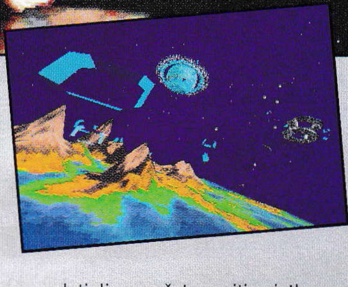




Star Quest I

PC CD





Vi ste vođa svemirske eskadrile ultra brzih borbenih letjelica. Cilj vam je boriti se protiv neprijateljskih letjelica, uništavati fortifikacije na planetima i čistiti put svojim krstaricama kroz svemirska minska polja. Objekti su izvedeni pomoću Gouraudovog sjenčanja, a zvuk u igri se smanjuje što je dalji njegov izvor. Svoju borbenu letjelicu možete voziti svjetlosnom brzinom pa čak i unatrag (to je valjda za parkiranje) dok se misije odvijaju duboko u svemiru, iznad planeta i na površinama. Za one koji vole imati na izbor više različitih težina, Star Quest I vam omogućuje čak i do 10 nivoa težine igranja.

Virtual Adventures



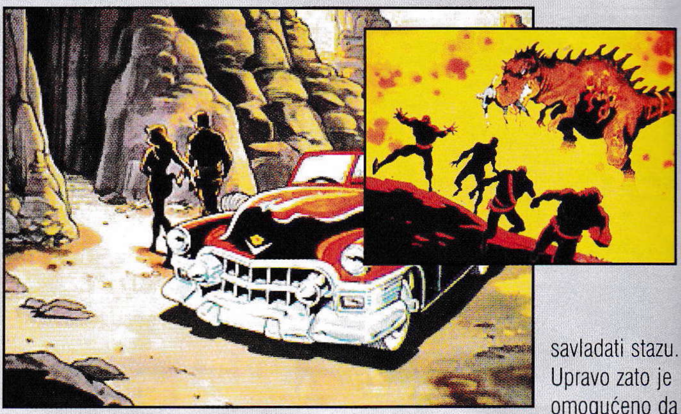
Shockwave Assault PC CD Playstation Mac Saturn

U ovoj 3D svemirskoj pucačini cilj vam je obraniti voljenu majčicu Zemlju od naleta svemirskih letjelica kojima upravljaju mali zeleni (ili neke druge boje). Kakva samo "originalna" ideja za jednu igru! Ništa zato, Electronic Arts će sve to lijepo zapakirati, dodati par sitnica i igru učiniti zanimljivom. Prva vijest je ta da će se između borbenih misija pojavljivati video sekvence kojih ima u trajanju od jednog sata te da su snimane u stilu velikih holivudskih filmova. Ako nam se još ponudi i dobra borba, ostaje nam samo da napunimo svoje lasere i pričekamo napad pa da mali zeleni vide s kim imaju posla.

Electronic Arts



Cadillacs and Dinosaurs PC CD



Američki proizvođač Rocket Science nudi nam tzv. drive and shoot igru - Cadillacs and Dinosaurs. Igra je prvenstveno namijenjena zabavi i nije jedna od onih koja će postati legendom u sljedećih pet godina. Cadillac and Dinosaurus je igra rađena u stilu akcijskih stripova i smješta nas u apokaliptičnu budućnost. Možda ideja i nije neko otkriće jer, vozeći kroz džunglu morate izbjegavati bliske susrete tj. udarce u drvo, paziti da ne naletite na dinosaure i pucati na razne prepreke itd. ali je vožnja jako brza i bit će vam vrlo teško savladati stazu. Upravo zato je omogućeno da jedan igrač npr. tipkovnicom upravlja Cadillacom iz 1953. godine dok drugi igrač mišem puca na prepreke. Igra je zanimljiva, dinamična i jedna od onih koje brzo osvanu na samom vrhu ljestvice zabavnih igara.

Rocket Science

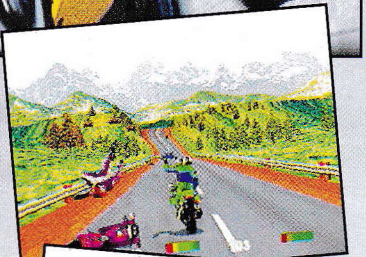


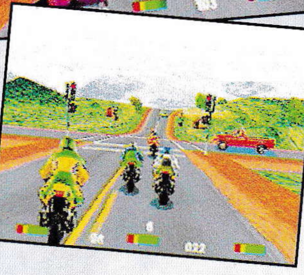
Road Rash PC CD Playstation Saturn



Rado ste igrali Need for Speed, igru koja je ljubiteljima brze vožnje obilježila 1995. godinu, ali to za vas nije bio pun užitak jer vi ste ipak jedan od onih koji želi osjetiti brzinu ali na dva kotača. Naglo dodajete gas i propinjući se na zadnji kotač započinjete utrku u kojoj morate pobijediti. Odjednom, u retrovizoru ugledate dvojicu kako vam se približavaju. Prvog se rješavate jednostavnim odguravanjem dok vam drugi motorista već prilazi opreznije. Okrećete se oprezno da bi provjerili gdje vam se suparnik nalazi i u posljednji tren izbjegavate njegov zamah lancem. Za nj će vam dobro poslužiti metalna šipka koju ste prije utrke pokupili u garaži. "Potapšajte" ga šipkom po leđima i krenite dalje u pobjedu. Ovako otprilike izgleda Road Rash koji će vam svojom hi-res grafikom i alternativnom rock glazbom podići adrenalin u krvi. Za ljubitelje moto-utrka prava poslastica i oprez - u ovoj utrci nema pravila.

Electronic Arts



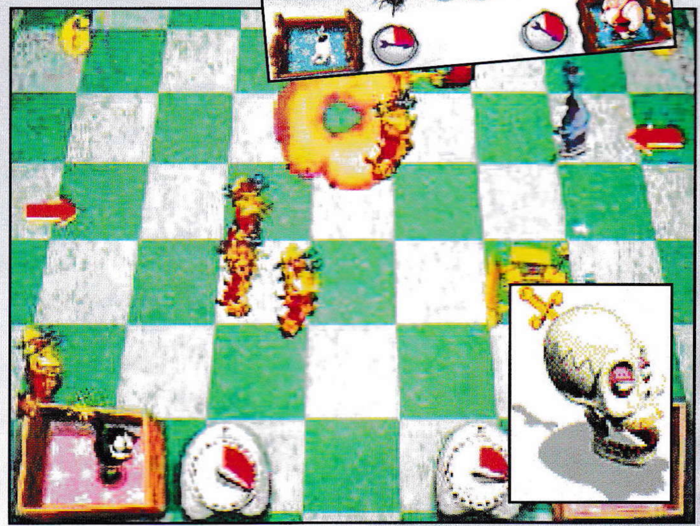


Gearheads PC CD Mac

Ovo je jedna od jednostavnih i zgodnih igara o kojima ubrzo postajete ovisni. Gearheads se odvija na ploči, a svaki igrač na raspolaganju ima 12 različitih igračaka. Igračke su na navijanje a zadatak je naviti igračku i poslati je na protivničku stranu ekrana. Tko prvi pošalje protivniku više od dvadeset igračaka, taj je pobjednik. Možda zvuči jednostavno, ali ni igračke više nisu jednostavne kao nekad; neke treba jače navinuti od ostalih, neke putuju ravno, neke dijagonalno, neke se vrte kao muha bez glave... Protivničke igračke možete zaustavljati, vraćati nazad ili ih uništavati. Igru odlikuje fina grafika te odlično zamišljene i animirane igračke što i ne čudi previše jer ih je dizajnirala poznata tvrtka za specijalne efekte; R/GA Digital Studios.

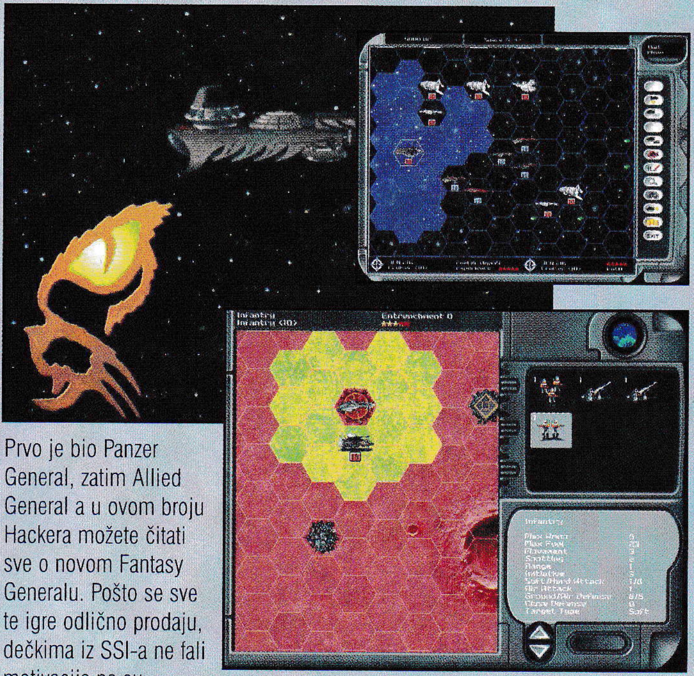
Philips Media





Star General

PC CD

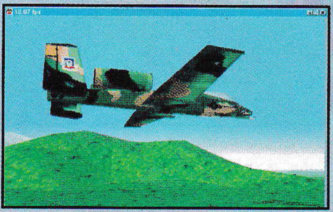


Prvo je bio Panzer General, zatim Allied General a u ovom broju Hackera možete čitati sve o novom Fantasy Generalu. Pošto se sve te igre odlično prodaju, dečkima iz SSI-a ne fali motivacija pa su odlučili napraviti još jednu strategiju ali ovaj put u svemirskim prostranstvima. Na početku odabirete jednu od sedam ponuđenih rasa i s njom pokušavate pokoriti ostale i zavladati svemirom. Radnja se odvija u svemiru i na više od stotinu planeta, a kada tome još pridodamo više od stotinu svemirskih brodova planeta ponestat će daha svim ljubiteljima svemirskih osvajanja.

S.S.I.

Silent Thunder

PC CD



Možda će vam zvučati poznatije ako vam kažemo njegovo drugo ime A-10 TANK KILLER 2. Ova simulacija, u kojoj ćete biti pilot vrhunski opremljenog zrakoplova-ubojice tenkova A-10 THUNDERBOLT II (u američkoj vojsci nadimak mu je WARTHOG), napravljena je prema ACES/A-10 seriji igara kojih se prodalo u više od milijun primjeraka u svijetu. Na raspolaganju su vam 24 misije i 3 kampanje iznad kritičnih žarišta poput Koreje, Kolumbije i Srednjeg istoka. O visoko realističnoj SVGA grafici koja nam prikazuje svako drvo ili kuću nećemo posebno govoriti, ali ćemo zato istaknuti rock glazbu koja trešti za vrijeme igranja. SILENT HUNTER dolazi nam na CD-u i to za WIN95.

Sierra



Deadlock

PC CD

Ovo nam ljeto donosi još jednu od igara "pokori sve pa vladaj". Deadlock nam nudi na izbor jednu od sedam zanimljivih rasa s kojom ćete stvoriti svemirsku koloniju i kroz ekonomsku i vojnu premoć zauzeti planet. I tako, jedan po jedan planet i tko zna gdje vam je kraj. Tijekom igre pojavljuju se renderirani alieni (kojima su usne sinhronizirane prema govoru) te mnoštvo lijepo animiranih vozila i različitih stanovnika planeta. Ako baš niste vični u igranju igara ovoga tipa, ne brinite, Deadlock ima ugrađenu on-line pomoć i vi ćete moći polako upoznati sve dijelove igre. Prava je stvar mogućnost igranja protiv prijatelja u mreži, pa čak i preko Interneta. Dogovorite se zato sa svojim prijateljima u Japanu, Italiji, Kanadi ili Australiji pa zaigrajte Deadlock.

Accolade



Revolution X

PC CD Playstation Saturn

U Los Angelesu vlast je preuzela skupina čistunaca koja se naziva NEW ORDER NATION. Čistunci ko' čistunci, brane sve odreda pa tako i televiziju, glazbu, video igre i časopise za mlade. No, to im nije bilo dovoljno pa su uništili sve tinejdžere koji su, naravno, najveći obožavatelji takvih stvari. Vi ste jedan od rijetkih preživjelih i ne mirite se sa sudbinom. Krenuli ste na koncert svoje obožavane grupe AEROSMITH i ništa vas neće zaustaviti. Oružjem ćete morati izboriti put do dvorane, a kad tamo dospijete, zajedno s članovima grupe dižete revoluciju protiv NEW ORDER NATIONa. Živjela rock glazba!!! Živjele video igre!!! Video igre ili smrt! Uz takve povike, koji vam dižu moral, krećete u krvavi rat. Igra se ne razlikuje puno od starog OPERATION WOLFa ali se ipak nešto modernizirala. Pucnjava se odvija na bezbroj lokacija poput disco klubova, barova, na ulicama...a da bi vaš užitak bio veći, streljivo vam nije ograničeno. Ima li što slađe?!

Acclaim



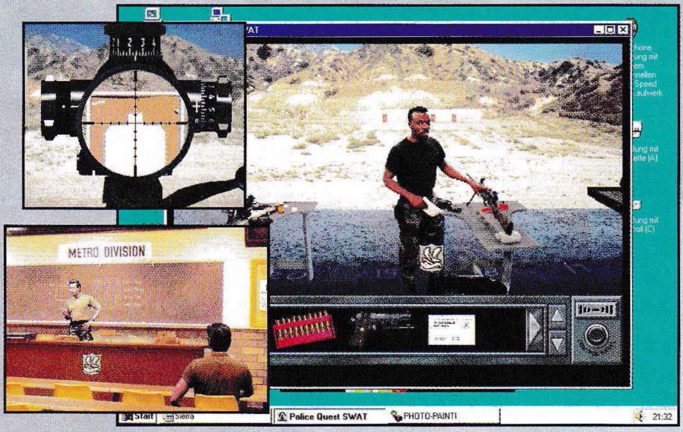
Police Quest 5: SWAT

PC CD



SIERRA nastavlja svoj poznati POLICE QUEST serijal s petim nastavkom koji je upravo ugledao svjetlo dana. Vi ste novajlija SWAT tima, odnosno u specijalcima. U Los Angelesu život je opasan i civilima, a kamoli policajcima koji su uvijek u opasnosti i zato ćete, prije nego što krenete na svoj prvi zadatak, imati dugačku obuku i niz priprema i treninga. Učit ćete se uporabi vatrenog oružja vježbajući u streljani dok ćete prijepodne biti na nastavi taktike. Vaš prvi zadatak je obuzdati prolupalu bakicu koja je izjurila na ulicu pucajući iz svog pištolja, i ne dajte se obeshrabriti! Igra dolazi na četiri CD-a a minimalna konfiguracija je 486DX33 i 8Mb RAMA.

Electronic Arts



UEFA Champions League

PC CD



Pravim ljubiteljima nogometa nikada dosta igara na tu temu. Da bi malo utažio njihovu žeđ, PHILIPS MEDIA je izbacio na tržište novu simulaciju nogometa koja bi trebala konkurirati superpopularnoj FIFA 96. Da je FIFU teško dostići, zna svatko tko ju je barem jednom zaigrao. UEFA CHAMPIONS LEAGUE nam donosi 16 klubova prvaka nacionalnih liga koji se natječu za taj najskuplji nogometni trofej na svijetu. Na raspolaganju vam je nekoliko načina igre: UEFA liga, obična liga, običan kup i pojedinačne utakmice. Prije igre možete podešavati razne arkadne elemente u skladu s vašim prohtjevima. Igra nije napravljena u visokoj rezoluciji što smatramo nedostatkom koji teško može dostići standarde koje nam je nametnula FIFA, ali da ne žurimo, na konačnu presudu pričekajte do sljedećeg Hackera.

D

PC CD Playstation Saturn



Nekima nikada dovoljno horor igara i filmova. Upravo za takve i takvima slične, 3.5.96. izlazi na svjetlo dana (i trgovina) igra kratkog i jasnog imena - D. Riječ je o horor avanturi koja se odigrava u Los Angelesu. Ukratko, u jednoj bolnici radi liječnik pomračenog uma. Njegova kći je nevina no, da li je to spašava? U vrtlogu mraka, zla i ubojstava otkrit ćete zastrašujuće tajne i oduprijeti se najmračnijim izazovima. Igra je podigla ogromnu prašinu i prije svog pojavljivanja na tržištu, a nama ne preostaje ništa drugo nego da još malo pričekamo i zatim je konačno ocijenimo.

Acclaim



The Dark Eye

PC CD Mac

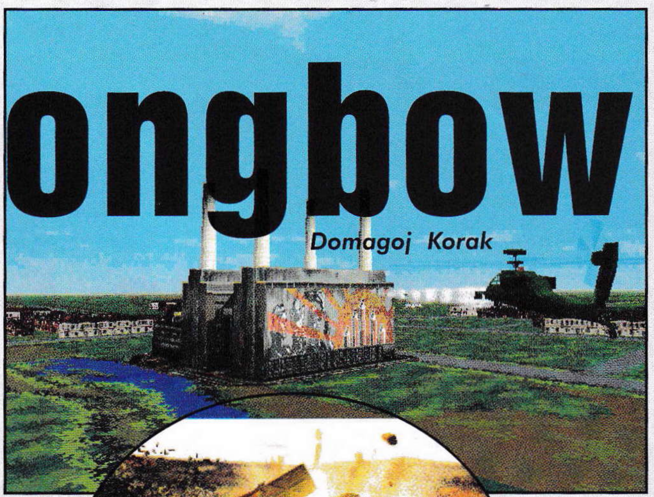


Malo tko nije čuo za Edgar Allan Poe-a, poznatog američkog pisca iz 19.stoljeća. Pisac koji je svojim djelima prvi unio elemente strave, fantastike i neobičnih događaja, zasigurno nije ni sanjao kako će jednom u budućnosti postojati i igra utemeljena na njegovim pričama! THE DARK EYE je upravo to. Igra, koja je nastala prema četiri njegove mračne priče i u kojoj se krećete u prvom licu kroz renderirani 3D prostor. Nalazite se u ulozi jednog od junaka priče a kako ćete u igri rješavati počinjeno ubojstvo, igra će od vas zahtijevati puno detektivskog rada, pisanja pisama, pretraživanja soba itd. Za glazbu u igri se osobno pobrinuo Thomas Dolby a njen jedini nedostatak je taj što ćete za igru trebati više od 8 Mb Ram-a.

Inscape



AH-64D Longbow



Domagoj Korak

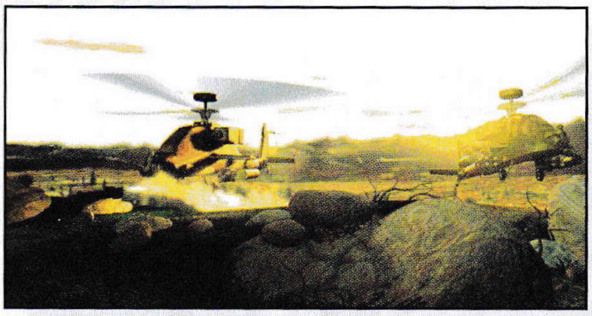
Ovog ljeta trebali bismo sjesti u najubojitiji helikopter današnjice, a taj će nam nezaboravan doživljaj priuštiti Origin.



Origin je ovu simulaciju razvio u suradnji s Jane's Information Group, vodećom tvrtkom u ponudi informacija o zrakoplovstvu, transportnoj industriji i obrambenim sustavima. Po tome već vidimo da je Origin ozbiljno ušao u izradu ove igre. Origin, Electronic Arts i Jane's Information Group su potpisali ugovor o zajedničkoj suradnji, a kao plod te suradnje očekuje se serija simulacija pod nazivom Jane's Combat Simulations. AH64-D Longbow je prva i nudi let iznad potpuno teksturiranih terena uz realne letne sposobnosti helikoptera te upotrebu kompleksnog sustava naoružanja. Znači, bit će puno, puno eksplozija, krvi i vatre, što će prave letačke majstore držati cijelog ljeta uz monitore. Adut ove simulacije su mnogobrojne i raznolike misije (četiri vrste). Moći ćete odabrati campaign mod s više od 40 različitih misija na Baltiku koje se odvijaju u bližoj budućnosti. Napredovanjem kroz misije bit ćete nagrađivani animacijama koje će vas svojom kvalitetom tjerati da igrate dalje, i dalje, i dalje...

Možete odigrati i jednu od dvanaest točnih povijesnih misija iz zaljevskog rata ili iz operacije Just Cause u Panami. Ako vam ni to nije dovoljno, možete se prepustiti generatoru misija koji će vam stvoriti neku posebnu misiju. Dakle, misija ima napretek, pa se nadamo da neće biti teško odabrati. Ako ste jedan od onih kojima letačke simulacije nisu jača strana, nemojte bježati od Longbowa. Igra vodi nestručne igrače kroz sedam interaktivnih misija nakon kojih bi vam sve trebalo biti jasno i nakon kojih bi vam vožnja helikoptera trebala biti kao i vožnja bicikla.

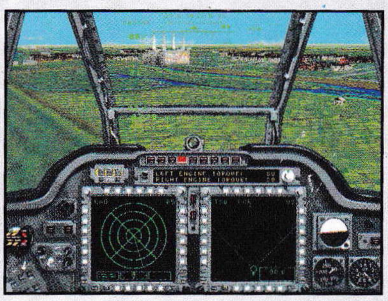
Origin je detaljno prenio stvarne letačke sposobnosti helikoptera, tako da ćete dobro upoznati aerodinamička svojstva Longbowa. U izradi su sudjelovali mnogi stručnjaci iz vojske i aeronautičkog inženjerstva. Da biste mogli poletjeti, bit će vam potrebna jača 486-ica, ali ni Pentium nije naodmet želite li dobiti pravi osjećaj vožnje u helikopteru. Razvoj pravog Longbowa trajao je neočekivano dugo, čak 70 mjeseci trajalo je planiranje i izrada prototipa. Prvi prototip Apache Longbowa poletio je 11.03.1991. Mi se samo nadamo da Origin neće u potpunosti simulirati i izradu helikoptera te da će se igra pojaviti na tržištu kao što je i najavljeno - u lipnju ove godine.



Intro i međusekvence bi po najavama proizvođača trebale biti nešto dosad neviđeno.



Kokpit je u cijelosti kopiran s pravog AH64D Longbowa, do posljenjeg gumbića.



Terra Nova: Strike Force Centauri

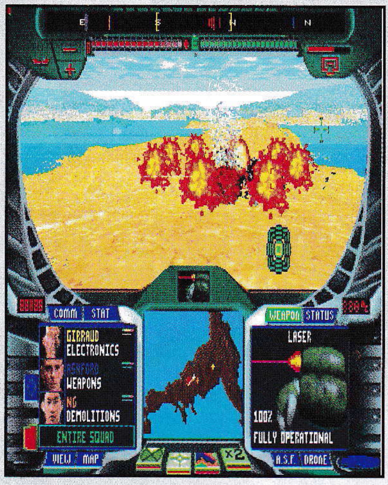


Hrvoje Kablar

Napravili su jedan od najbržih i najljepših grafičkih enginea u kompjutorskoj igračkoj industriji, a onda više od godinu dana nitko nije čuo za njih.



Naravno, pogodili ste, radi se o softverskom timu Looking Glass Tehnologies i njihovoj vrlo hvaljenoj zrakoplovnoj simulaciji Flight Unlimited (moramo im zahvaliti na još nekim igrama kao što su Ultima Undeworld ili System Shock). Njihove tajnovitosti nestalo je nedavno, kad se po stranim medijima počela pojavljivati nova atraktivna reklama za igru "Terra Nova: Strike Force Centauri". Prvi utisci?! Terra Nova je mješavina akcije i strategije, grafika je vrlo lijepa čak i u niskoj rezoluciji (320x200). Zanimljivo je da ovog puta nema grafičkog moda 640x480, nego je najviša rezolucija 320x400 koja je dovoljno atraktivna, ali i dovoljno brza na sporijim strojevima. Razlog tome je vjerovatno spoznaja Looking Glasa da je smiješno i vrijeđajuće za kupca da tjera igru u takvoj grafici koju velika većina današnjih strojeva još ne može prožvakati (moj P100 se u nebrojeno slučajeva pokazao presporim pa u očaju razmišljam o P133). Terra Nova koristi potpuno novi grafički engine nazvan "TED", koji bez muke prikazuje jako udaljene objekte, pravilno pomicanje neba, vodene odsjaje, a vrlo su atraktivne i razne vremenske nepogode poput kiše ili grmljavine. To je postignuto teksturama koje se nalaze tamo gdje bi se nalazile i u pravom svijetu.



Kao što vidite iz priloženog, Terra Nova je ipak malo više arkadna nego strateška igra, te se vaša oružja neće smjeti ohladiti ako želite ostati živi.

Igra bi najlakše mogli opisati kao kombinaciju Syndicatea i System Shocka.

To otprilike znači da u igri postoji puno taktiziranja i strategije u pripremi samih misija, ali kad akcija počne, presudni su brzi refleksi i dobra koordiniranost u apsolutno slobodnom prostoru. Terra Nova se sastoji od 37 uzbudljivih misija koje igrate u posebnom borbenom odijelu opremljenom najmodernijim naoružanjem i zanimljivom mogućnošću kratkotrajnog letenja (sjećate se Mechwarriora 2), boreći se protiv eskadrila slično opremljenih neprijatelja. Prije misije određujete vrstu i količinu naoružanja, kao i Wingmane koji će vam biti od presudne pomoći. Za vrijeme misije postoji određen i vrlo napredan način za davanje zapovijedi i uputstava.

Priča se zasniva na borbi vašeg Strike Force Centauri tima protiv pokoravajuće nastrojenog Earth Hegemony tima, te nastavlja klasičnu priču o borbi dobra i zla. Borba se odvija na 4 različita planeta, s različitim gravitacijama, vremenskim uvjetima i terenima.

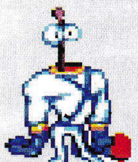
Kako je teško produbiti priču samo akcijski nastrojenim misijama, Terra Nova sadrži preko 30 minuta vrlo kvalitetno renderiranih sekvenci koje baš to omogućavaju. Jedina mana koju sam ja zasad vidio je broj tipaka potrebnih za upravljanje i kontrolu vašeg lika. Čak 9 ih je potrebno za osnovne kretnje dok miša koristite za odabir statusa, biranje waypointa, nišanjenje neprijatelja, ispuštanje daljinski navođenih dronova, automatiziranih tureta i svega drugog. Zvuči, a vjerojatno i je, zamršeno, no ipak Looking Glass se hvali da je napravio dosad jedan od najintuitivnijih upravljačkih mehanizama.

Igra je vjerojatno (kažem vjerojatno zbog iskustva sa Wing Commmanderom 4 i Formulom 1 Grand Pix 2) već izašla dok ovo čitate, a detaljan opis očekujte u jednom od sljedećih brojeva Hackera.



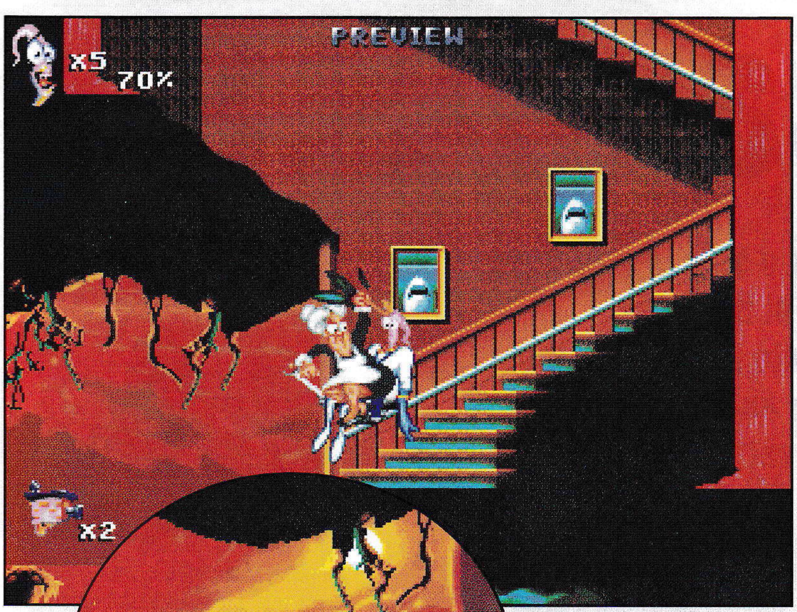


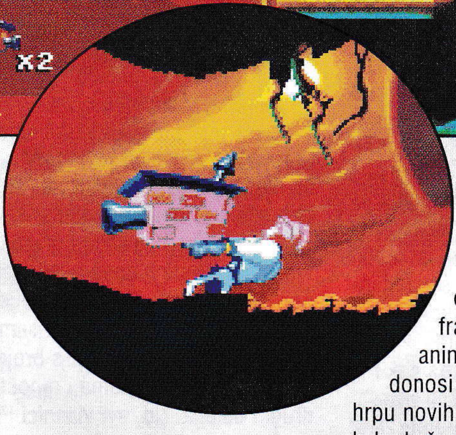
Junak američkih crtanih filmova, crv Jim, ponovno se vraća. Naime, očekuje se nastavak već opisnog prvog dijela - Eartworm Jima (Hacker br. 13).



Earthworm Jim 2

Igor Duić

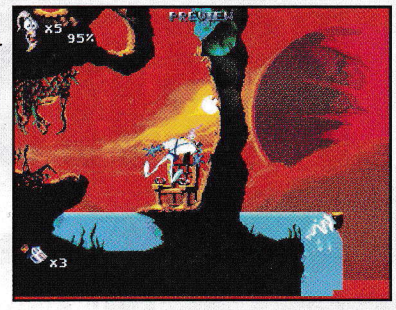




Sigurno se sjećate starog, znatiželjnog, hrabrog Jima... Super crva koji se u svom SUPER-CYBER-SVEMIRSKOM ODJELU i sa svojom ULTRA JAKOM PIŠTOLJČINOM bori protiv zlih sila. Najveći neprijatelj mu je PSY-VRANA koja se ponovno vraća, ali ovaj put PSY-VRANA je "posudila" njegovu princezu. Prateći ovaj neobični par od planeta do planeta, u želji da spasi najdražu, Jima zatiču mnoge neprilike. Da biste prošli igru, kao i u prvom djelu, morat ćete se boriti s raznolikim novim stvorovima i mutantima (izdvajam SUPER POWER PENGUINSIMA) u različitim i novim svjetovima.

Earthworm Jim 2 se od svog predhodnika razlikuje boljom i detaljnijom grafikom, većim brojem oružja i većim brojem frameova (sličica u sekundi animacije). Novi Jim nam donosi više od 40 sati igranja, hrpu novih ilustracija i animacija, a kako kažu, moći će se igrati i na 16-bitnim sustavima. Izaći će i u CD formatu koji će biti oplemenjen mnoštvom animacija,ilustracija i inserata iz istoimene crtane serije. Original igre EWJ (1) bio je napravljen za SEGA konzolu, zatim PC verzija kojoj je povećan broj nivoa, broj sličica junaka i količina boja dok će se EWJ2 moći igrati na NITENDO i SEGA konzolama i na PC računalima i kako doznajemo igra bi trebala izaći na sve tri platforme istodobno, no vidjet ćemo. Za igranje na PC-u bit će potrebna 486-ica (poželjan je Pentium) sa 8 Mb rama (16, ako Bog da), sound blaster, preporučena SVGA kartica i digitalni gamepad. Kao i prvi dio, EWJ2 igrat će se iz WIN 95, a postoje i neke glasine o mogućnosti igranja i iz DOS-a. No, o istinitosti tih priča izvjestit ćemo vas dočim to saznamo iz pouzdanijih izvora. Iz Activisiona saznajemo da će se igra u prodaji naći ove godine i svi vi željni pravih arkada (kao i ja), imajte još malo strpljenja. Po svim najavama Earthworm Jim 2 bi trebao postati pravi hit, a dok čekam njegov izlazak zaigrat ću još koji put starog Jima da budem spreman za nove pustolovine, osvajanja i pobjede. Zaigrajte i vi!

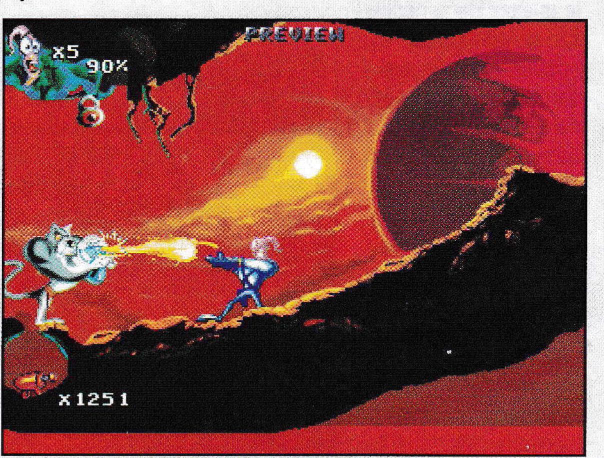
Čuvajte se zamki i opasnosti poput električne stolice i sličnih!



Crv koji nosi svinje???



I u nastavku susrećete stare, ali ništa manje opasne neprijatelje iz prvog dijela.



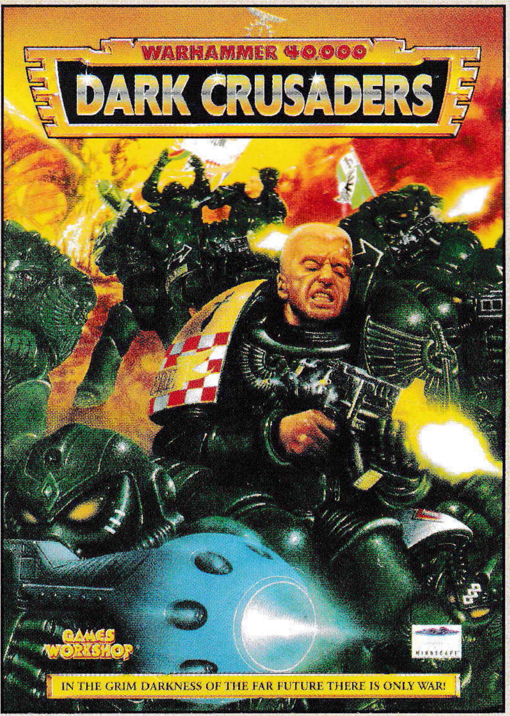
Mindscape/S.S.I.

Dario Rakovac

Iako je Mindscape ime o kojem se gotovo sve zna, mislim da ne bi bilo loše ispričati ovdje barem dio priče o toj legendi među softverskim kućama koja usprkos svemu stvara već preko petnaest godina i sve je bolja.

Priča počinje u Americi davne 1980. godine. Mindscape je bila jedna od prvih kuća koje su počele proizvoditi igre za Nintendo, a nakon toga i za sve popularnije "komjutorske" platforme.

Nedavno potom Mindscape je otvorio i europsku podružnicu. Sve je bilo divno i krasno dok krajem osamdesetih Mindscape nije dobio novog vlasnika. Tvrtku je otkupio Software Toolworks. Europska podružnica nastavila je raditi pod imenom Mindscape i sve je opet išlo svojim tijekom dok u travnju 1994. Software Toolworks nije i sam postao predmetom kupnje velikog Pearson plc-a. Software Toolworks dobio je priliku za promjenu tržišne politike i od listopada 1994. počeo se za čitavo svjetsko tržište koristiti novi logo i ime Mindscape. Najbitnija stvar uslijedila je mjesec dana poslije kad je Mindscape postao jači za legendarni SSI i manje poznatu francusku kuću Atreid Concept. S ova dva aduta, Mindscape se na velika vrata odlučio vratiti u svijet kompjutorskih igara, pa stoga nije loše pogledati što nam se zapravo sprema.

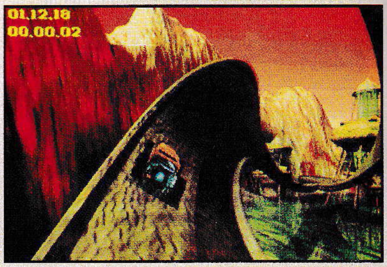


Warhammer 40000 - Dark Crusaders

U samom srcu sustava Satis Prime vaša je bojna barka u orbiti četvrtog planeta sa zadaćom istraživanja nestanka carske baze. Kao zapovjednik jednog od chaptera Tamnog·Anđela, svetom ćete vatrom obasjati sve mračne tajne i donijeti pravdu. Ne uspijete li, tama, zlo i kaos mračniji od samog Oka Straha zavladat će carstvom. Pristupite bratstvu Tamnog Anđela i kao careva čelična šaka stanite na kraj silama mraka! Nakon više nego uspješnog Warhammera, Mindscape nam donosi možda čak i popularniju, futurističku verziju ove legendarne stolne igre u real time renderiranom 3D svijetu, u visokoj rezoluciji i mogućnošću igre jednom od VR kaciga. Samo ću još reći - igra izlazi u svibnju, a u planu je za PC i Sony Playstation.

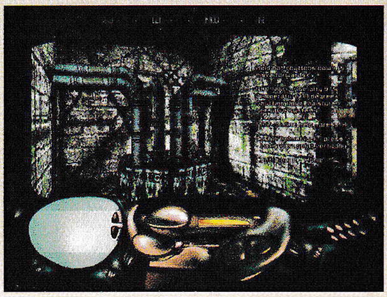
Supersonic Racers

Ako su nekome dojadile (a sigurno jesu) sve popularnije trkaće igre u kojima više nije dovoljno biti najbrži nego imati i najveći top, ovo je prava stvar za vas. U ovoj ćete se simpatičnoj igrici, bolje reći crtiću, naći među hrpom zgodnih likova u pravoj, čistoj, dječjoj zabavi - izuzmemo li sve prljave trikove, naravno. Sve ćete te trikove morati itekako dobro svladati želite li pobijediti u svih 50 opakih staza boreći se protiv vesele družbe manijaka koji će iskoristiti svaku ponuđenu priliku. Igra će se prvo pojaviti za Sony Playstation u rujnu, a u proljeće '97 na svoje će doći i vlasnici PC-a.



Megarace 2

Svi se sjećamo Megaracea. Iako ne najsavršenija, tog trenutka je to bila vrhunska jurnjava u futurističkim vozilima po kompleksnim stazama i tunelima. Godinu dana poslije stiže nam Megarace 2. Osjećaj vožnje i brzine bit će nevjerojatan, a same staze puno kompleksnije, s brojnim križanjima, opasnostima i mnoštvom drugih detalja. No, svi vlasnici PC morat će se strpiti do lipnja ove godine.



Azrael's Tear

Azrael's Tear reklamira se kao najsofisticiranija avantura i igra dosad! Iako se ovo može smatrati vrlo smjelom tvrdnjom, jedan pogled na slike i detalje nagnat će vas na razmišljanje. U igri ste u ulozi futurističkog lopova na tragu jedne od najvećih misterija u povijesti čovječanstva - svetog grala. Pred vama je ogroman podzemni hram prepun duhova davno preminulih vitezova od kojih bi svaki trebao imati jaku osobnost koja određuje njegovo ponašanje i odnos prema vama. Dijalozi su pisani upravo prema tim osobinama i "iskustvima" pojedinih likova tako da bi realnost trebala biti uistinu na zavidnom stupnju. No, morat ćemo se strpiti još barem



mjesec dana, kad bi se Azrael's Tear konačno trebao pojaviti u prodaji za PC platforme.

Steel Harbringer

Još jedna od igara rađenih isključivo za Sony Playstation. Priča je mračna kao i obično. U godini 2069. Zemlja je stalno bombardirana meteoritima koji rasipaju hrpu metalnih čestica. One, opet, sve živo pretvaraju u krvoločne nakaze i jedna je stvar sigurna - alieni su opet tu. Zemljina je posljednja nada Miranda, mlada žena zaražena virusom koja nema što izgubiti. Raspolažete golemim arsenalom i s bezbroj čudovišta gladnih olova.

Igra se očekuje u osmom mjesecu ove godine.

Chessmaster 3D

Chessmaster, jedan od najpoznatijih šahova sad nam dolazi i na Playstationu. Napravljen po uzoru na Chessmaster 4000, ali pojačan prekarsno renderiranim figurama ovaj će šah zadovoljiti sve one koji tvrde da konzole ne trpe bilo što osim priglupih arkada. Igra izlazi u travnju.



Silencer

Kako se čini, u budućnosti će velike kompanije potpuno preuzeti kontrolu nad zakonom i "sitne" zahvate rješavati same. Upravo u takvu futurističku noćnu moru ući ćete kroz ovo najnovije SSI-evo čudo. Postat ćete Silencerom (nikakav mi lukav prijevod ne pada na pamet) i svim raspoloživim sredstvima nastojati izvršiti poslodavčeve zahtjeve. Igra će biti čista pucaljka, ali u hrpi realnih i bolesno kompleksnih igara to je upravo ono što nam treba. Uostalom, kome već nije dosadilo spašavati tisuće bespomoćnih kolonista ili po tko zna koji put osiguravati našoj sirotoj staroj Zemlji još koju godinu opstanka? Smatrajte me ludim, ali kojiput je veći gušt maknuti nekakvog debelog poslovnog čovjeka ili krasti poslovne tajne. Nije li? Igra izlazi u rujnu ove godine i to za PC i Mac.

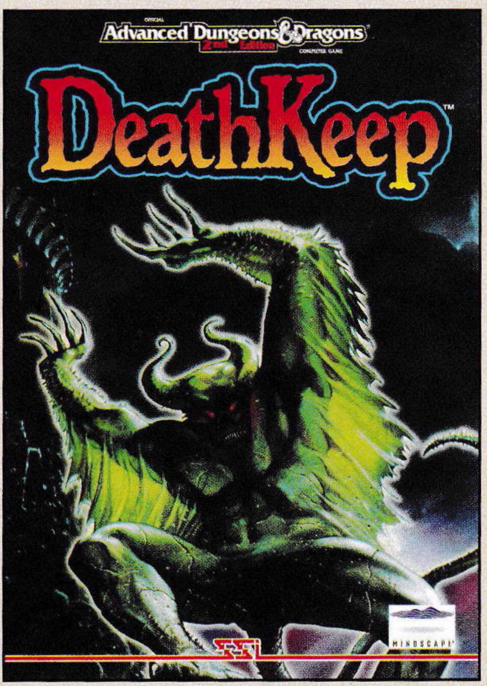
Marvel 2099

Svijet Marvela 2099 izmučen je stoljećima ratovanja i vanzemaljskih najezda. Rezultat svega toga je populacija mutanata, super heroja i luđaka, a jedan od njih, iznimno pohlepni Herod, odlučio je zavladati svijetom. Stoga je kupio pomoć svih mogućih nakaza i super negativaca. Vi, pak, vodite grupu mutanata i super heroja kao što su Spiderman, Fantastic Four, Hulk i moćni X-Men.

Igra će izaći u studenom za PC, a u prosincu za Playstation.

DeathKeep

Ovo nije samo još jedna od manje - više sretno ostvarenih mješavina first person fantasy igre i avanture, ovo je pokolj neslućenih razmjera. Priča je jednostavna. Zli Necromancer pobjegao je iz svog ledenog zatvora te stao sijati smrt i teror po okolnim svjetovima. Deathkeep vas stavlja usred ledene pustoši sa zadatkom koji vam je više nego jasan. Čeka vas 25 tamnica (po 8 nivoa u svakoj) prepunih opakih čudovišta i bezbrojnih zamki. Sve to skupa uokvireno je u pravu 3D okolinu gdje imate potpunu slobodu kretanja i gledanja iz svih perspektiva. Tvorci igre kažu da je stvar tako bolesno realna da se baš i ne preporučuje ljudima slabijih živaca. Igra izlazi negdje u drugoj polovici svibnja i zasad je najavljena samo za PC.

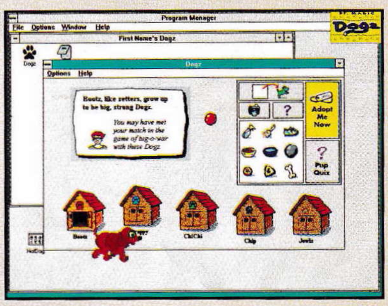


Necrodome

U budućnosti, motorizirane su utrke postale krvavim sportom u kojem je jedina nagrada ostati živ. Vozit ćete moćno oklopno vozilo i pokušati preživjeti boreći se u deset arena, da biste došli do velikog finala -



borbe u samom Necrodomeu! Igra će podržavati modemsku i igru preko mreže, pa u svom moćnom tenku nećete morati biti sami. Ako vam bolje leži vožnja, borbu možete prepustiti prijatelju s druge strane žice. Igra u kolovozu dolazi za PC, a negdje u zimu pojavit će se i za Playstation.



Dogz

Jeste li ikada poželjeli imati psa? Vjerujem da nema osobe kojoj ta ideja već nije pala na pamet, ali je brzo otpala zbog "tehničkih" problema. Dečki iz Mindscapea omogućili su vam da ostvarite svoj san bez ranog ustajanja, dugih šetnjica po kiši i svih drugih sitnica koje mi vlasnici pravih pasa uzimamo zdravo za gotovo. Sada će vaš psić živjeti na vašem desktopu, čuvati ga, loviti kursor, a želite li, možete ga naučiti i svakojakim trikovima. Vaši najbolji elektronski prijatelji već su u prodaji, a verzije postoje za PC i Mac.

Materijale za Specijalno izvješće ustupilo poduzeće Prebeg Commerce tel. 01/615-0758



Silent Hunter je dokaz kako SSI radi dobre simulacije, ali ne i najbolje... U ovoj mu je pomogao Aeon electronic entertainment INC.

Silent Hunter

Nikola Đelić

Na početku je bio DAS BOOT, legenda svih podmorničkih simulacija, potom slijedi ACES OF THE DEEP, a odmah poslije njega SSN 21 SEA WOLF - najbolja simulacija. Na kraju SSI dolazi sa svojim SILENT HUNTERom. Da odmah razjasnim, ni jedna od ovih simulacija se ne može mjeriti sa Sea Wolfom što se ugođaja tiče. Silent Hunter ga je prestigao u grafici, ali Sea Wolf nam istinski dočarava život u čeličnim grdosijama koje plove duboko ispod površine plavoga mora.

Dakako, valja pomenuti i Silent Service mada je ta igra daleko daleko lošija od gore navedenih.

Što vam Silent Hunter nudi???

Napravim li mali flashback u prošlost, zaključak je: sve je isto. Svaka od ovih simulacija ima u SINGLE MISSION izborniku ponuđeno historic mission, convoy encounter i warship encounter (najzabavnije misije) i Career izbornik. Historic mission - ubrajaju se bitke iz 2.



svjetskog rata, u ovom slučaju vi ste na strani Amerikanaca i borite se negdje na južnom Pacifiku, što nije slučaj u Das bootu ili Aces of the deepu.

Convoy encounter - za neke su ovo najslađe misije zato što možete ugasiti pratnju trgovačkih brodova (koja se obično sastoji on nekog sitnog "warshipa") i onda drukati torpeda (mogu se upaliti flawless torpeda, što znači da ih imate u bezgraničnim količinama) po jadnim nezaštićenim tegljačima. Warship encounter zahtijeva ipak malo (ili puno) vještine jer ne budete li pažljivi, nećete dugo ispaljivati torpeda po drugim brodovima. Možete birati 5 vrsta warshipa s kojima se želite suočiti. Meni je osobno najdraži aircraft carrier zato što nema sonar za otkrivanje ni protupodmorničko naoružanje. Career meni najduže traje. Nije to samo upucati par brodova i otići, taj meni se sastoji od čitavog niza misija u kojem možete birati područje djelovanja i vrstu misija kao što su npr. war patrol, tonnage leaders. Također su mislili i na vaš "quality time" koji možete provesti u noćnom klubu s nekom od ponuđenih ljepotica. SSI-jevci će vas također povesti po Sub touru, gdje možete upoznati vašu podmornicu, njene dijelove, odjeljke za posadu, sobu s motorima, kuhinju, sobu za borbeno djelovanje (dio gdje se pune torpedne cijevi i ispaljuju torpeda na neprijateljske brodove).

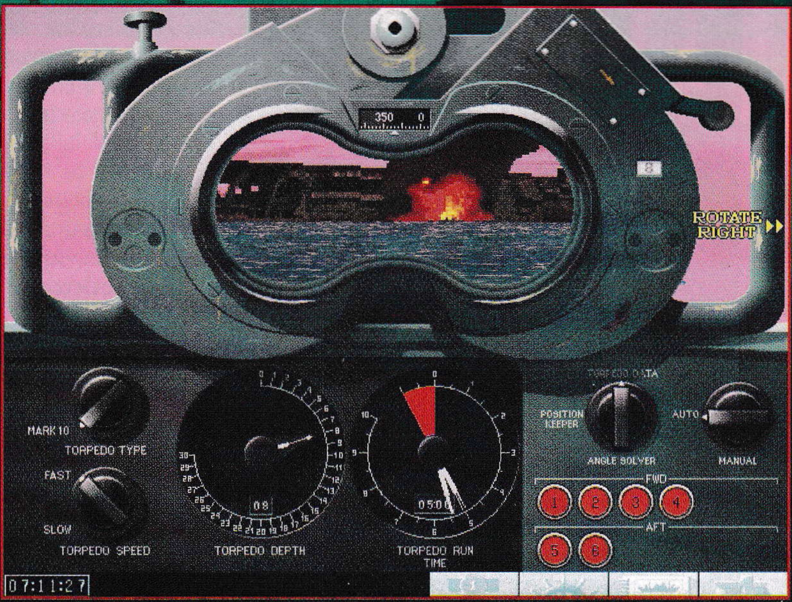
Ako vam je dosadno, možete čitati intervjue s mnogim ljudima koji su sudjelovali u 2. svjetskom ratu u podmornicama. Oni vam pričaju o svojim doživljajima na Atlantiku i njihovom guštanju ubija-

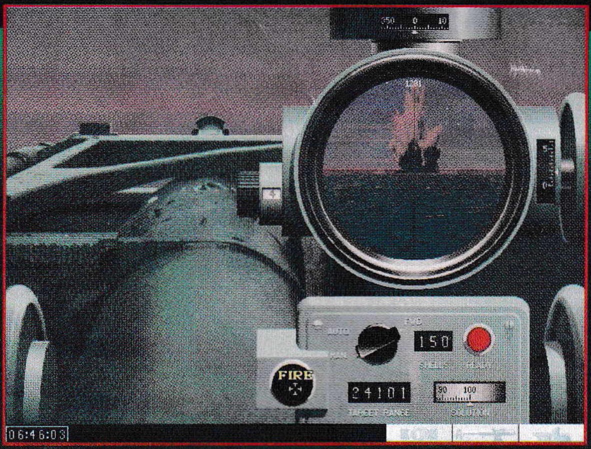
Najveći užitak cijele igre je kad čujete pucanje metala neprijateljskog broda pod vašim torpedima.

ALTERNATIVNO

Aces of the Deep* ***Jedna od igara Dynamixove serije Aces of..., sa odličnom grafikom, ali zastarjelim podmornicama.***

SSN 21 Sea Wolf* ***Dosad najuvjerljivija simulacija podmornice na nuklearni pogon.***





Sve se na brodu (kisik, dubina, brzina, kut ispaljivanja torpeda) može podesiti u Command Roomu.



juči "God damn" Švabe. Njihovi intervjui su puni humora te ćete se dobro zabaviti čitajući ih.

U samoj podmornici imate dosta opcija:

Command room - soba iz koje se sve naređuje i upravlja radom podmornice

Bridge - gornji dio podmornice, paluba, najlakše određivanje putanje podmornice

Gauges - određivanje količine kisika u podmornici, temperatura, itd.

Charts - karte područja sa zadanim ciljevima, taktička karta

Periscope - najpoznatija stvar kod podmornica, periskop Status - pregled statusa na podmornici, oštećenja, itd. Capitans room - kapetanska soba, brodski dnevnik, itd.

Deck gun - protuavionski top koji se nalazi na palubi (pošto je vrlo velikog kalibra, možete s njim i potapljati brodove)

Fieldglass - dalekozor koji može zumirati i do 8 puta

Protuavionski top i torpeda možete namjestiti na AUTO ili MANUAL fire. Ako stavite na AUTO, onda će računalo umjesto vas sve raditi. Pretežito vam se to neće svidjeti jer onda nećete osjetiti gušt potapljanja neprijateljskih brodova. Istina nije baš lako manualno upravljati, ali Bože moj, ništa u životu nije lagano.

Ako vam se igra čini prespora, onda ćete, vjerojatno, posegnuti za opcijom time compression koja se može namjestiti da bude 1x, 2x, 4x, 8x, 16x.. do čak nevjerojatnih 32x. Ruku na srce, to je ipak prebrzo... ako pokušate, činit će vam se da vam podmornica ide 400 km/h. To neće goditi ni vašim očima, a ni računalu.

Imate 7 torpeda koja se mogu staviti na automatsku paljbu (5 naprijed, a 2 pozadi). Jedan od najljepših prizora je kad čujete zvuk eksplozije metala i u daljini ugledate dim. Tada ste sigurni da se neprijatelj nije baš najbolje proveo. Onda stavite brzinu podmornice na 1/3 i s dalekozorom gledate kako neprijateljski brod polagano tone. Taj se osjećaj pobjede ne može opisati.

Po povratku iz misije slijedi uobičajena slika kod svake simulacije podmornica:

vaša podmornica polako ulazi u grad, razdragana rulja viče i maše. Ova igra nije ubitačno zahtjevna za resursima pošto ćete je moći pokrenuti na stroju poput 486 SX/33, sa 8 Mb RAM-a, a na hardu će vam zauzeti samo 25 megabajta.

Cijelo grafičko uređenje je napravljeno besprijekorno, radnja se odvija u SVGA grafici, rezoluciji 640X480 sa 65 tisuća boja. Ako volite simulacije podmornica, nemojte da ova dugo čeka na vas...

SILENT HUNTER

Igrano na: PC 486/66, 16MB

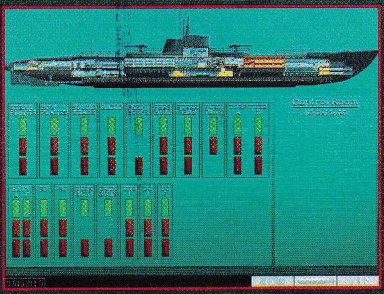
Druge platforme: N/A

Zvuk	78%
Grafika	86%
Igrivost	85%

S.S.I.

UKUPNO 84%

Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB



Dolazi uskoro...



Nestrpljivo očekujete dolazak nekih igara? Ne znate kad će se pojaviti na tržištu? Možda vam mi pomognemo jer ćemo vas baš sada i ovdje obavijesti o izlasku nekih novih igara. Ako među njima nije ona koju vi očekujete, ne zabrinjavajte se. Škola je brzo gotova, a dobrih igara bit će na pretek.

Mjesec svibanj:
INTO THE SHADOWS */Scavenger/*
MAGIC THE GATHERING */MicroProse/*
QUAKE */id/*
WARHAMMER 40000 */Mindscape/*
DUNGEON KEEPER */Bullfrog/*
THE PANDORA DIRECTIVE */Acces/*



Mjesec lipanj:
X-COM: Apocalypse */MicroProse/*
CITIZENTS */Microprose/*
DIABLO */Blizzard/*
SYNDICATE WARS */Bullfrog/*
TIME COMMANDO */EA/*
MEGARACE 2 */Mindscape/*
SILENCER */Mindscape/*

Mjesec srpanj:
COMMAND & CONQUER: RED ALERT */Westwood/*

Mjesec kolovoz:
NECRODOME */Mindscape/*
STEEL HARDBRINGER */Mindscape/*

Mjesec rujan:
HEART OF DARKNESS */Virgin/*
SCORCHER */Scavenger/*

Mjesec studeni:
MARVEL 2099 */Mindscape/*

Tijekom ljeta trebala bi izaći dugo najavljivana *Bullfrog*ova igra **CREATION**, u studenome *Psygnosis* izbacuje **ECSTATICU 2**, a u prosincu *Scavenger* izbacuje **TERMINUS**.

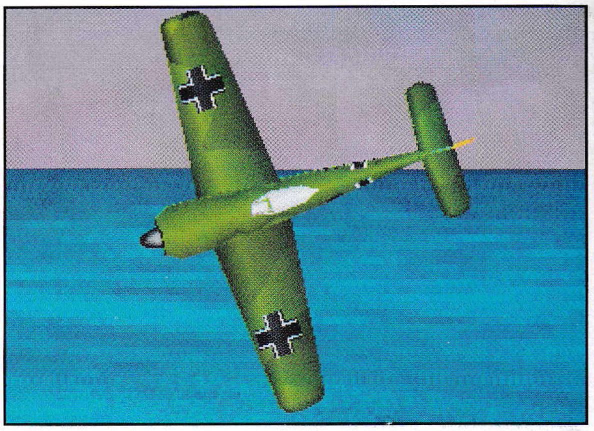


Fighter Duel

Igor Duić

There are only two types of aircraft - fighters and targets. /Postoje samo dvije vrste borbenih zrakoplova - lovci i mete/

Major Doyle "Wahoo" Nicholson
USMC Fighter Pilot



Njemački Messerscmith u akciji. Kao i u svim simulacijama imate mogućnost različitih pogleda na vaš zrakoplov.

Budi se već i novi dan, a ja i dalje letim svojim spitfireom skidajući savezničke "ptičice". Mogao bih tako nastaviti i idućih par dana, ali ipak imam obvezu predstaviti i vama ovu igru, pa...

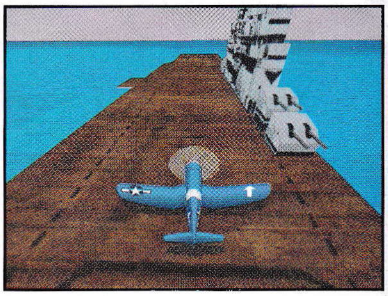
Krenimo redom, igru je napravila Philips Media i ona ima sve (odlično realizirane) karakteristike simulacija. Vrijeme radnje je drugi svjetski rat. Vi ste najveći, najsnažniji, najhrabriji pilot....

Možete birati jednu od tri svjetske vojne velesile:

1. Njemačka, njemačko zrakoplovstvo - Hitlerovo zrakoplovstvo
2. Amerika, Savezničko zrakoplovstvo
3. Japan, japanske zračne snage.



Na raspolaganju vam je 13 zrakoplova, većinom su to zrakoplovi njemačkog zrakoplovstva - jednokrilci naoružani automatskim oružjem namijenjenim bliskoj borbi. To znači da nema (kao u većini zrakoplovnih simulacija) gađanja navođenim raketama s udaljenosti od 5 000 km tako da uopće ne vidite koga gađate niti dal' ste ga pogodili, nego se morate približiti neprijatelju, doći mu na rep, ispaliti rafal i nestati prije nego se on okrene. Igra nije sastavljena od misija nego od situacija tj. scenarija. Naime, sve se događa na istom mjestu, samo što ste vi u drugoj "frci". Situacije se razlikuju mjestom polijetanja, slijetanja i brojem neprijatelja. Po meni, najteža je misija Combat Air Patrol gdje vas iznenada s leđa napadne oveći broj lovaca (20-ak). Na izgled kabine nemam prigovora - pregledno postavljeni instrumenti i odličan

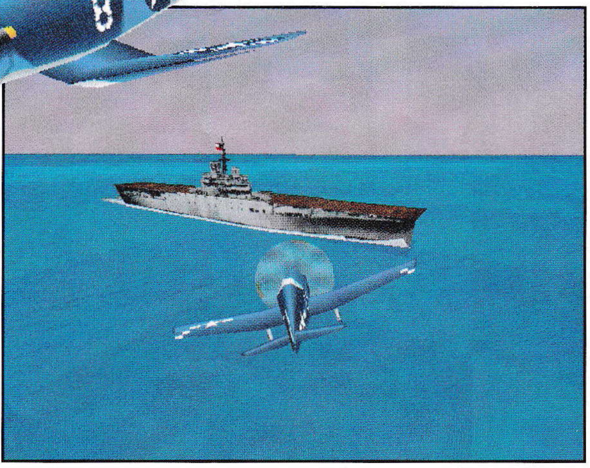


pogled zadovoljavaju i najzahtjevnije. Različite poglede na zrakoplov postižete funkcijskim tipkama. Najlakše upravljanje i najlakše snalaženje u prostoru postići ćete pogledom iz kabine ili pogledom iznad stražnjeg dijela zrakoplova (F1).

Moja preporuka je da upravljate iz kabine zrakoplova (inače biste mogli pasti... hmm). Od zrakoplova predložio bih vam da birate između P-51D MUSTANGA, ME-109E-1 ili SPITFIREA MK XIV. Da vas podsjetim, od njih se u II. svjetskom ratu najviše proslavio Messerschmit 109E. Igra je igriva, ali njena velika realističnost je pomalo usporava, čini je težom pa čak i pomalo dosadnom. Pravi užitak je igranje u mreži ili preko modema. Igra ne samo da ima mogućnost takvog igranja nego je i rađena za takvo igranje. Najveće zadovoljstvo postići ćete igranjem jedan na jedan. Približite se najboljem frendu, naciljate ga i napunite olovom. Zrakoplovom upravljate mišem, padom, joystickom i tipkovnicom. Igranje mišem je prava katastrofa, gamepadom užasno teško pa vam preostaje samo joystick. Tipkovnicom pucate, dajete gas ..., ali ne možete skretati pa vam predlažem



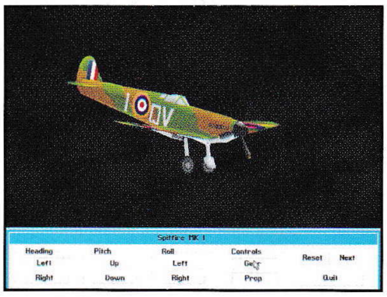
Odlična grafika, pregledno postavljeni instrumenti i odličan pogled na okolinu pružaju nam veću kvalitetu igranja (naravno, to sve zahtjeva jači stroj).

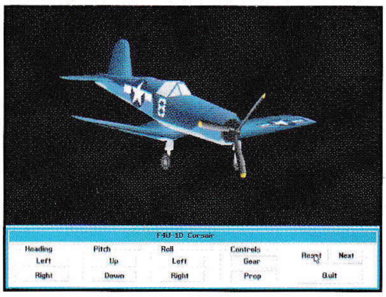



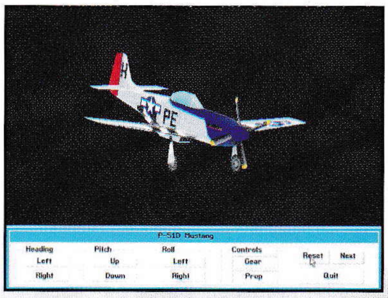
Realističnost igre zadavat će vam velike probleme pri slijetanju (pogotovo na nosače).

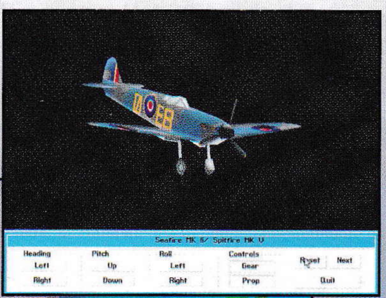
da nabavite ili posudite nekakav joystick. Igra se odlično vrti u rezoluciji 640x480 u 256 boja. Odlikuje se brzom i glatkom grafikom. Nakon instalacije možete povečati odnosno smanjiti broj fremova u sekundi i ako imate dovoljno jak stroj, moći ćete igrati sa zadivljujućih 100 fremova/sekundi. Igra podržava većinu zvučnih kartica, nema glazbe ali ima vrlo dobre zvučne efekte. Za ovaj softver vaše računalo bi trebalo zadovoljiti sljedeću konfiguraciju: 486-ica, 8 rama, SVGA 1 Mb, 80 MHz i po mogućnosti 16-bitni sound blaster. Ako ste zaljubljenik u zrakoplovne simulacije, i ova će se igra zasigurno naći u vašoj softverskoj kolekciji.

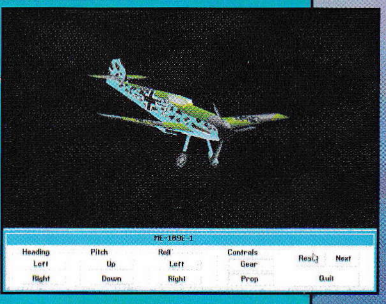
I krajnje, igra se može naći na CD i disketnoj verziji.











FIGHTER DUEL

Igrano na: PC 486/50, 8MB

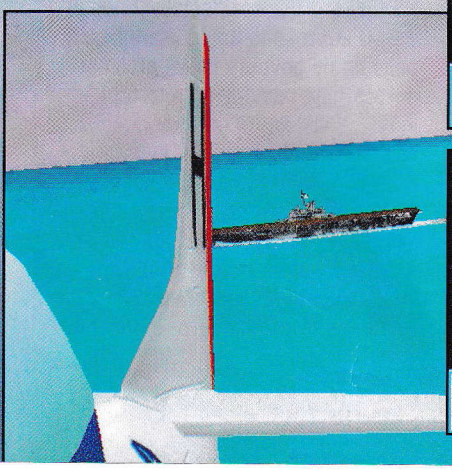
Druge platforme: N/A

Zvuk	77%
Grafika	82%
Igrivost	62%

Philips Media

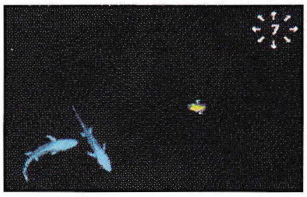
UKUPNO 81%

Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB



Space Dude

Miroslav Puljiz

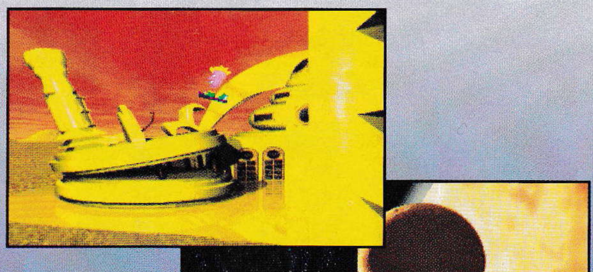


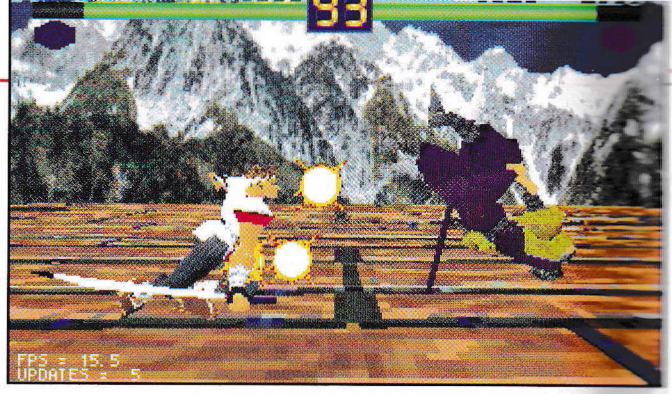
Nabavivši igru, bio sam sumnjičav glede kvalitete i igrivosti, ali vrlo brzo sam uvidio da je igra odlična. Igra dolazi na četiri zakompresirane diskete i može se pokrenuti na slabijoj 486-ici ili jačoj 386-ici sa 4 Mb Rama i 40 MHz brzine. Najviše mi se svidio uvod u igru i glavni meni u kojem možete ući u opcije, s tim da u njima možete birati samo zvučnu karticu. Iznad opcija možete otići u svemir tj. naći ćete se ponovno u DOS-u. Želite li izaći iz igre, najjednostavnije vam je pritisnuti tipku ESC (Escape). Kad se vaš Dude bude okretao i radio salto, pomaknite ga strelicama na veliki planet i igra može početi.

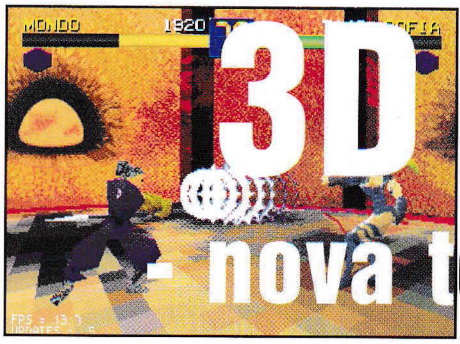
Prije početka igre malo ćete "daskati" na vodi, a potom odlazite u svoj grad u kojem ste jedino vi heroj i o vama ovisi da li će grad i njegovo stanovništvo preživjeti neprijateljske napade ili će gorjeti u plamenu.

Vi se zapravo borite protiv "mame" pauka i protiv njenih potomaka. Otvorit će vam se mapa na kojoj ćete moći birati hoćete li ići u napad ili ćete ostati i braniti se. Vaš put do cilja priječit će mnoge životinje, biljke i ostala neznana mi čudovišta. Imat ćete nevolja pod vodom jer će vas napadati morski psi, električne jegulje i dr., na zemlji razne biljke (koje na vas bacaju čudne kugle), a pod zemljom pauci koji jedva čekaju da vas omotaju i oblijepe svojom paučinom. U zraku će vas dočekati protuzračna obrana, patke, "leteće" biljke koje pucaju na vas užarenim kuglama, ali... niste ni vi nemoćni, pokazat ćete vi njima.

Pobijedite li, poslije svakog napada veselo ćete uskliknuti, a ako izgubite, čim se oporavite sa smješkom na usnama krenite u nove pokušaje da biste napokon uništili protivnika.





3D igre - nova tehnologija pred vratima

Damir Rukavina



Od Street Fightera 2 šore su počele nicati kao gljive poslije kiše. Pet godina poslije imamo mogućnost gledati čuda 3d tehnologije koja koriste gomilu različitih 3d enginea. Ima ih koliko i kukaca, ali je vrlo malo onih korisnih.

Današnji izbor konzola i različitog hardvera toliko je raznovrstan te ako ste vlasnik računala/ konzole, vrlo brzo će vam biti jasno da ima mnoštvo "sjaaaaajnih" igara koje samo što ne iskoče iz izloga i zagrizu našu zadnju stotku (DEM-a po mogućnosti).

Upravo stoga pišemo ovaj tekst ne bismo li vam približili i pojasnili pojam 3d akceleratora, 3d enginea i predložili par 3d šora s vrha top - ljestvice.

3d engine

3d engine je pokretač, program ili kod korišten kod igre koja koristi 3d objekte za ostvarenje prikaza, primjerice simulacije. Uočili ste već da on ima gotovo najveći utjecaj na ukupan dojam o nekoj igri jer omogućuje igranja bez trzanja većem broju vlasnika računala (osobito onih koji posjeduju slabije konfiguracije). Taj problem nije u pitanju kod konzola poput PSX-a ili SS-a jer oni imaju ugrađen čip rađen samo za "3d igre", što je ponekad i problem jer se PSX, primjerice, ne snalazi dobro sa 2d objetima i igrama. No, ne trčimo odveć, nego se vratimo našoj temi. 3d engine je vrlo zahtjevan, što ponekad stvara probleme. No, dolaskom novog hardvera granice se vrlo brzo brišu.



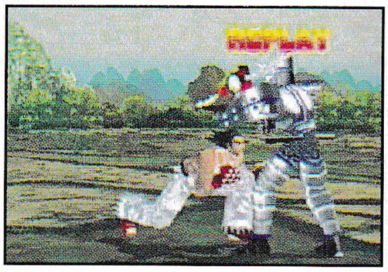
Konzole; da ili ne?

To pitanje je dosta škakljivo jer postoje različite vrste tj. tipovi igrača. Ako netko želi kupiti platformu na kojoj nikad neće raditi ništa ozbiljnije i neće igrati ništa složenije (poput EF2000 ili TFX-a), onda mu preporučujem da izvadi "sitnih" 600 njemačkih maraka, otrči u Austriju i nakon par sati "uspješnog" komuniciranja s prodavačem vrati se zadovoljan kući sa PSX-om i osmjehom na usnama.

Razlozi kupnje PSX-a leže u



Trenutno najaktualnija 3D šora na PC kompatibilnim računalima (barem do izlaska Toshindena), sada dolazi i u SVGA rezoluciji sa 3D ubrzivačkom karticom Tasmania 3D.

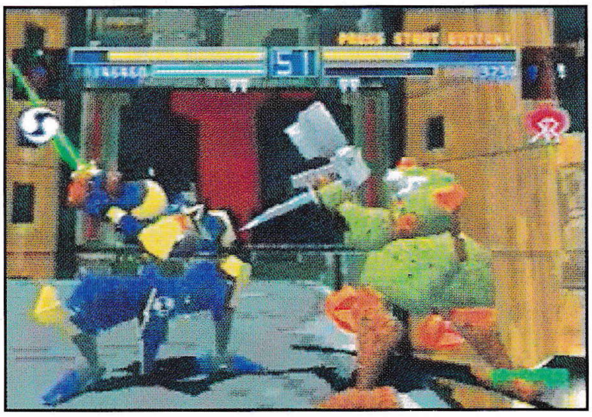


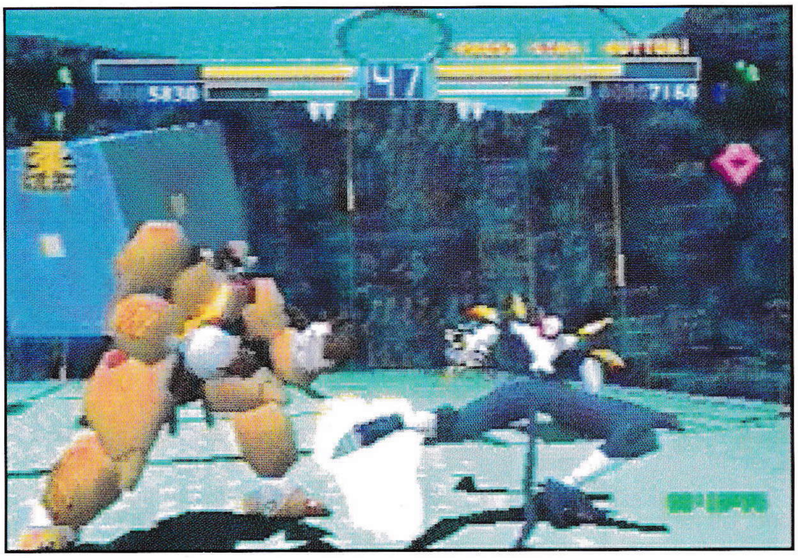
velikom izboru igara i vrlo impresivnim sposobnostima (stari čip Silicon Graphica). PSX predstavlja pojam današnje najbolje konzole, iako se u kompleksnosti (a definitivno i u cijeni) ne može usporediti sa svima nam poznatim PC-jem koji će uskoro postati ekvivalentan, a ako ne i bolji od svih popularnijih konzola zahvaljujući 3d akceleratorima.

Sega Saturn je nešto skuplja konzola koja u pogledu 3d projekcije nimalo ne zaostaje za PSX-om dok mu u 3d igrama ne može nikako konkurirati. Naravno, tu je Virtua Fighter 1, 2 i remix, Virtua cop, Bug i druge, ali ostatak jednostavno ili nije privlačan, ili pak predstavlja stupanj igrivosti do koje dolaze uglavnom stajske muhe. Pogledate li činjenice, zapazit ćete to da Sega Saturn zaostaje za PSX-om u: cijeni (koja je oko 50 DM viša), broju igara i složenosti. Drugim riječima: PSX je, bez uvrjede, isplativiji i bolji.

O konzolama poput Atari Jaguara bolje da ne govorim jer su prošlost dok će Nintendov novi proizvod pod imenom Nintendo 64 biti prva konzola koja koristi 64-bitni RISC procesor. No, ako neki skeptici misle da ova platforma neće imati podršku softverskih kuća, neka promisle još jednom, jer je već potpisan ugovor sa Gremlin Interactiveom, Psygnosysom i Namcom. Vrlo zanimljivo, s obzirom

Zero Divide je jedna od onih igara koje vam se sigurno na prvi pogled neće svidjeti, no odlični komboi čine ovu igru daleko najigirvijom između svih trenutno aktualnih makljaža za PSX.





da konzola izlazi tek u osmom mjesecu.

Završna riječ: ako vam manjka "šuške", a ne namjeravate igarati ništa što ima veze sa složenijim strategijama ili simulacijama koje su za sada vrlo rijetke, nabavite konzolu i nećete se razočarati.

Kamo ćemo sa PC-em?

PC je 32-bitni stroj, izuzmemo li Pentium procesore koji rade na 64-bitnom zasnovku. Njegov glavni problem kao igraće platforme je taj što se zbog pomanjkanja memorije ili premale brzine igra vuče kao bolestan pas. Osim toga, usporedimo li izvođenje animacije na njemu i na PSX-u, lako ćemo zapaziti razliku, PC-u podariti neku prostačku usporedbu i predati krunu PSX-u. No ipak, ako usporedimo broj igara na PC-u i njihovu složenost sa onom na "konkurenciji", odlučit ćemo da je PSX konzola za klince i one "jednostavnije" igre.

No, vrijeme PC-a tek dolazi (ako već ne traje) jer new-generation igre i 3d akceleratori krče put čekajući pravi trenutak.

Razlog spore reprodukcije 3d objekata i animacije na PC-u leži u činjenici da 90% posla i kalkulacija izvodi sam procesor dok je utjecaj brzine očitavanja s tvrdog diska i količina memorije potrebna za



funkcioniranje tek jednim dijelom olakšavala cijeli posao. No, to nije jedini razlog "štekanja". Da bi igra radila kako spada, velik udio u uspjehu ima i 3d engine koji i sam na neki način pokreće igru. Tipičan primjer blokiranja igre zbog enginea je slabo urađen SU-27 Flanker koji radi kao balvan na svemu slabijem od 75 MHz-nog Pentiuma (koji je i vrlo skup).

Nego, prestanimo o 3d engineu i krenimo na tehnologiju koja će PC-u omogućiti generiranje složenijih objekata, vrlo brzo generiranje oblika, nabacivanja tekstura i izglađivanja površine radi realističnijeg izgleda. Noseći ime 3d akcelerator, ovaj hardverski dodatak vrši funkciju video kartice, ali i ubrzava kvalitetu 3d prikaza do vrlo visokih razmjera. Naime, koristeći dosta jeftin trik ubacivanja čipa Silicon Graphics stroja, ovi mali gadovi guraju PC do granice, omogućujući reprodukciju od 90.000 poligona u sekundi. Tu metodu koristi Creative Labsov 3d Blaster. Za razliku od njega, akceleratori poput Cirrusa, Renditiona i Matroxa koriste metodu razvijanja posla na dva ili više čipova od kojih je jedan korišten za shading, a drugi za kalkulacije. Najzanimljivija i najambicioznija kartica je NEC-jev PowerVR, akcelerator koji razvija brzinu reprodukcije poligona četiri puta brže od Playstationa (koji reproducira 90.000 poligon/s) za dva puta manju cijenu. Osim toga, paleta od 16.5 milijuna boja mogla bi zainteresirati osobe (poput mene) koje zapažaju manjak boja (primjerice "nevjerojatni" FMV očajne slike koja ostavlja dojam da glumci koje gledamo boluju od neke kožne bolesti).

No, ako mislimo da nitko ne



podržava ovu novu tehnologiju (koja naravno ne radi sama od sebe; naime, potreban je softver s određenim driverima) mogli bismo se zagrcnuti jer Namco među inim dolazećim igrama radi i ekskluzivnu verziju svojeg 3d hita - Tekken. Osim toga, mogli bi dodati da Gremlin, Psygnosys i Ocean već imaju potpisan ugovor sa NEC-jem, tako da budućnost izgleda ZAISTA blistavo.

Na kraju poglavlja o PC-u (i tehnologiji uopće) ostaje jedino reći:

treba malo pričekati jer tržište će vrlo skoro na vrh izgurati 3d akc. karticu koja će dominirati i prodavati se kao standard, a do TADA....moj favorit je PowerVR. Serbus.

Tekken

Tekken je relativno nova Namcova 3d šora koja ima dosta dobru grafiku i vrlo visoku igrivost. Kao jedan od desetak likova borite se na raznim mjestima u svijetu (od santi leda na Antarktiku do ulica Chichaga). Likove su dosta dobro dizajnirani. Osim toga, zanimljiv je detalj da u samoj igri nema ni jedne kapi krvi, što je vrlo pohvalno s obzirom da igre koje uglavnom drže vrhove top ljestvica





Ne moramo puno govoriti o kvaliteti 3D grafike. Lijepo i "glatko" izvedeni likovi govore sami za sebe.

imaju u sebi više crvene tvari nego Krvna stanica Zagreb.

U samu borbu ubačeno je dosta COMBO udaraca, posebnih poteza i impresivnih (i nasilnih) prebacivanja. Jedini problem su skoro neizvedive specijalke koje će većinu igrača dovesti do ludila. Budući da je u Americi izašao nastavak, vrijedi pričekati još kojih mjesec dana pa odlučiti da li za njega izdvojiti novac ili ne.

Igra je izašla na PSX-u, a priprema se i verzija za PC (3d akc.).

OCJENA: 4/5

Zero Divide

Z.D. je proizvod programera iz Oceana i ima začuđujuće dobru temu za jednu borilačku igru. Naime, kao jedna od programskih jedinica ulazite u golemi sustav u obliku kule sačinjene od desetak direktorija koji služe kao kavezi za zaštitne programske jedinice koje je nepoznati virus raspostranio s jedinim ciljem: da se zabavi promatrajući kako neki bijednik biva izbrisan (ubijen). Kao borac koji je čuo za opaki virus, pripremate se da upadnete u toranj i razvalite prokletu beštiju po cyberspaceu. Ako ovu temu malo pojednostavim, VI vodite "programsku jedinicu" koja je u biti robotoliki tip koji se vrlo dobro mlati. E, tako....nakon toga ulazite u direktorije (čitaj:arene) i "ubijate" druge programske jedinice, sve dok ne stignete do virusa (čitaj: vrlo gadan tip).

No, bez obzira na priču, Z.D. je nevjerojatno igriv i grafički lijepo izveden. Gomila COMBOa i nevjerojatan 3d engine čine Zero Divide mojim favoritom na PSX-u.

OCJENA: 4.5/5

Loaded

Eto, ovo je prva igra (u ovoj temi broja) koja nije šora. No, ako mislite da se radi o nekoj ispraznoj arkadici, prevarili ste se: ovo je supernasilna pucačina gledana iz ptičje prespektive. Vi ste u ulozi jednog od osam manijaka koji namjeravaju pobjeći iz zatvora. No, to ni u kojem slučaju nije jednostavno (a ni monotono). Naime, na vas, vašu pušku i bacač plamena nalijeću gomile protivnika. .

P.S. Igra dolazi samo na PSX-u

OCJENA: 3.5/5

FX Fighter

Aaaaah...napokon smo stigli i do PC-a. Prva (a za sada i jedina) 3d šora za ovu platformu izneneđujuće brzo izvodi vrlo lijep Ray-Tracing, gureaud shading grafiku i što je najbolje: igrivost i na sporijim 486-icama. Jedini problem ove igre je u tome da u usporedbi sa gore navedenim konzolama izgleda komično.

Tema je toliko glupa da nije vrijedna spomena.

OCJENA: 3/5

Zaključak

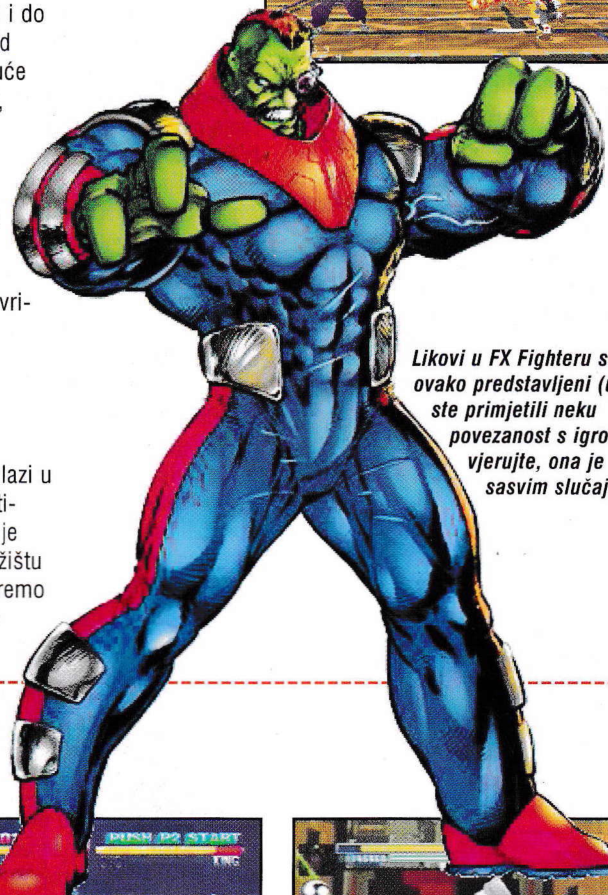
3d tehnologija tek polgano ulazi u svijet new generation igara i multimedijskog softvera. No, najbolje je sjesti i pričekati da se oluja na tržištu smiri pa da tek nakon toga izaberemo "ono pravo". Do tada, nastavimo tapkati po (3d) mraku.





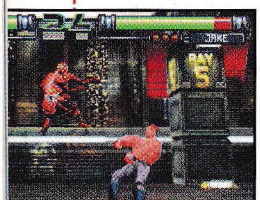


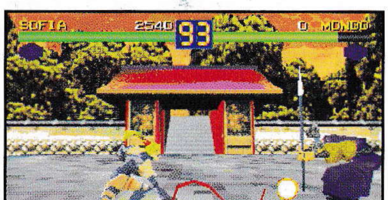
U ovom tekstu nismo rekli ništa o igri Battle Arena Toshinden koja je ujedno i prva 3D šora na PSX-u, a uskoro dolazi i na PC i Sega Saturn. Stoga pričekajte na recenziju u nekom od slijedećih brojeva.



Likovi u FX Fighteru su ovako predstavljeni (ukoliko ste primjetili neku povezanost s igrom, vjerujte, ona je sasvim slučajna!).

Ovdje možete napraviti malu usporedbu većine 3D šora, naime dok ovo pišemo za PSX je izišao Criticom sa, možemo reći dosad najboljom grafikom i zvučnim efektima (Coool). Uzmite u obzir da su slike vađene sa PSX-a nešto lošije kvalitete.

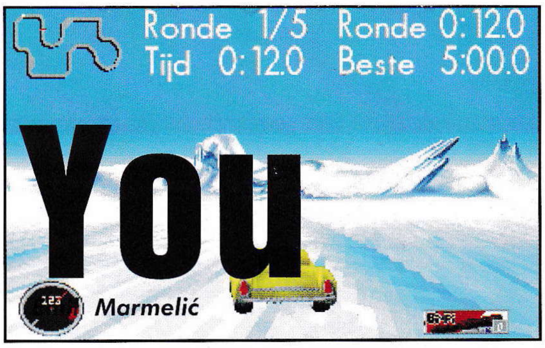








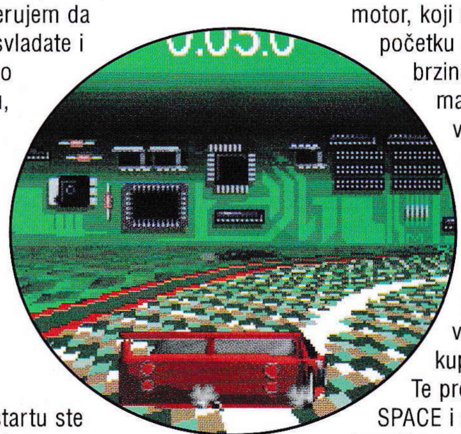
2 Fast 4 You



Nakon što se pojavio legendarni Lotus, mnogi su izdavači krenuli njegovim putem radeći svakojake trkaće simulacije. No neki su krenuli i malo dalje i malo maštovitije. Dokle je došao Greenwood pogledajte i sami.



Greenwood Enertainment ponovno nas je iznenadio predstavljenom igrom napravljenom za njemačko tržište na njemačkom jeziku. Pa ako ga i ne znate, sve je vrlo lako jer morate samo izabrati broj igrača i vrstu utrke. Igra je nešto između Lotusa i B. C. Racersa pa ako ste ikada igrali te igre, a vjerujem da jeste, nema razloga da ne svladate i ovu i budete prvi. Još jedino prije negoli započnete utrku, izaberite težinu igranja i vozilo koje ćete voziti. Na izbor vam je velik broj automobila od kojih je, po meni, najbolji Bi-Fi car. On, osim što lijepo izgleda, ima skoro sve dobre karakteristike svih ostalih automobila, a na cesti je jedan od najboljih. Kad ste odlučili što ćete voziti, na startu ste s ostalim automobilima i čekate početak utrke. Dok se utrkujete sa svojim suparnicima, na ekranu će biti osnovni podaci o vama i vašoj utrci. To su, prije svega, broj krugova, pozicija, vrijeme koliko vozite i brzina, a u gornjem lijevom kutu ekrana se nalazi karta staze. Kao i u svakoj utrci, tako i u ovoj, najvažniji je dobar start pa ako puno zaostanete za vodećima teško ćete to nadoknaditi. Ono što će vas početno zbuniti na cesti je velik broj stvari koje možete ćete "pokupiti". Jedni od najvažnijih predmeta su ubrzivači odnosno dodaci za vaš motor, koji se troše. Naime, vi na početku utrke ne vozite punom brzinom, nego za nekih 10 km/h manje. Kad kupite te dodatke, vaša će se brzina povećavati 2 km/h po dodatku. Možete imati najviše 9 dodataka, no oni se neprestano troše pa ćete morati paziti da ih uvijek imate što je moguće više. Također ćete moći kupiti i razne druge dodatke. Te predmete upotrebljavate sa SPACE i sve dok se taj predet ne istroši ne možete pokupiti neki drugi.



Jednu od utrka vozit ćete u zamišljnom svijetu.

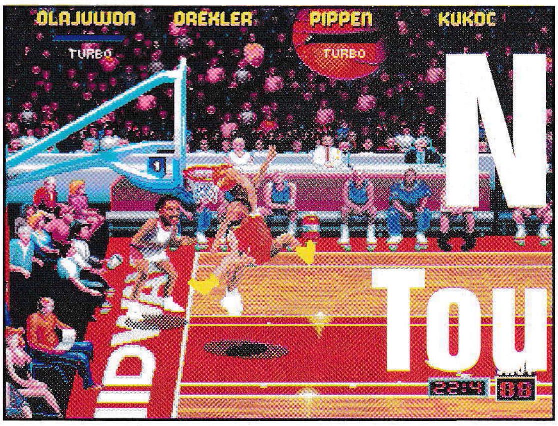
Imat ćete problema i s nepotrebnim predmetima na putu. Najopasniji od njih su ulje i sir. Njih, kad god možete, izbjegavajte da ne biste izgubili svoju, teškom mukom stečenu, dobru poziciju. Ako slučajno pređete preko ulja, vaše će se vozilo okrenuti za 360 stupnjeva, brzina će se naglo smanjiti, a vi ćete bjesomučno pokušati vratiti kontrolu vašem vozilu. Ako pak pređete preko sira, brzina će se smanjiti za pola pa ćete morati voziti nekoliko metara tom brzinom, što je dovoljno dugo da vas nekoliko protivnika prestigne. No, ako ipak uspijete završiti stazu na prvom, drugom ili trećem mjestu, prelazite na idući nivo, na iduću utrku. Zadnja stvar na koju morate obratiti pozornost su zavoji. Radije malo prikočite nego da skrenete s ceste. No oni su, također, i jako dobri za prestizanje pošto ostali automobili uvijek ulaze u zavoj s vanjske strane, a najčešće se i zagube u njemu, što ćete vi, vjerujem, znati iskoristiti.

I, šećer dolazi na kraju: za ovu igru nisu potrebni nikakvi pentiumi jer će igra lijepo raditi i na 386-ici na 40 MHz. Ovu igru preporučam svim ljubiteljima utrka, a dobra je i za opuštanje. Zato volan u ruke i gas do daske.



Vrlo lijepa grafika s puno boja i detalja potvrđuje da se radi o jako dobroj igri.

2 FAST 4 YOU	
Igrano na: PC 586/100, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	74%
Grafika	75%
Igrivost	72%
Greenwood Ent.	
UKUPNO	76%
Min. konfiguracija: PC 386/33, 4MB	



NBA jam Tournament Edition

Igor Duić

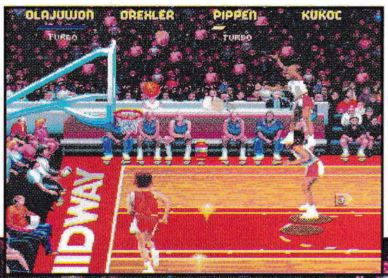
Ako mi to ne dopuštaju vremenske (ne)prilike, zavučem se u sobu i igram NBA live dok ne uništim tipkovnicu. I danas pada dosadna kiša.. ja sam, naravno, u sobi, kradem Bogu dane, sa svojim ljubimcem (tj. računalom), ali ovaj put s novim softverom Midwaya kojeg još zovu i NBA JAM.

Ako imate instalaciju igre na disketama, preporučujem vam da je prije kopirate na hard inače će instalacija postati prava mora. Jedini prizor koji mi se istinski svidio je uvodna slika. Igra je rađena u 2D grafici, što je stavlja daleko iza legendarne NBA live '95. Cilj igre je postati prvakom, što ćete moći ostvariti jedino pobjedivši svih dvadeset i sedam momčadi NBA lige. Na terenu ćete se morati snaći sa samo dva igrača, što znači da se košarka igra dva na dva. Vama na raspolaganju su sve momčadi NBA lige, a iz svake od njih po tri igrača s kojima možete raditi različite kombinacije. Najsigurniji i najjednostavniji način postizanja bodova je zakucavanje koje se rijetko uspjeva zaustaviti. Najviše lopti gubite gađanjem "slobodnjaka". Tekma je podjeljena na četiri četvrtine. Nakon svake četvrtine možete mijenjati postavu igrača. Osim mijenjanja postave, vidjet ćete postotak korisnosti igrača (postotak pogodaka, ukradenih lopti, banana, trica, zakucavanja ...) U igri ima provala tipa spaljivanja obruča (He's on fire), turbo pogona ili zakucavanja s trostrukim saltom. Postoji i mogućnost cheat igranja koje može biti prilično zabavno. Cheat igranjem na terenu će se pojaviti krugovi u kojima će pisati bodovi. Ako pogodite koš s kruga, osvojit ćete u njemu navedene bodove. Igrivost igre je prilično velika, što ju spašava da ne ostavi tako loš dojam. Igra se može igrati u dvoje, ali, na žalost, ne u mreži ni preko modema. Ima solidnu glazbu i dobre zvučne efekte. U njoj nećete naći Jordana, Magica ni Barkleya, ali fix pomoću kojeg ćete moći zaigrati s njima možete naći na Internetu. Preporučena konfiguracija računala za ovu igru glasi: 486-ica, 66 MHz, 8 RAMA, sound blaster i VGA grafička kartica. Ako želite zaigrati pravu košarku, preporučujem vam da nabavite nešto stariju NBA live '95 ili pričekate novu verziju navedene igre (naime, na tržištu se već trebala pojaviti NBA live '96).

Kad me primi ludnica NBA lige, otrčim u sobu, navučem Jordanov dres, pokupim loptu i visim na školskom igralištu dok noge ne otkažu.



Rockets Vs. Bulls. Izaberite najbolje između svih 27 momčadi NBA lige.





Pippen viši u skoku!

Utakmica je tek počela, a Bullsi su već u nedostižnoj prednosti (naravno, jer ja igram s njima).



NBA JAM T. E.

Igrano na: PC 486/50, 8MB

Druge platforme: PSX

Zvuk	63%
Grafika	68%
Igrivost	82%

Acclaim

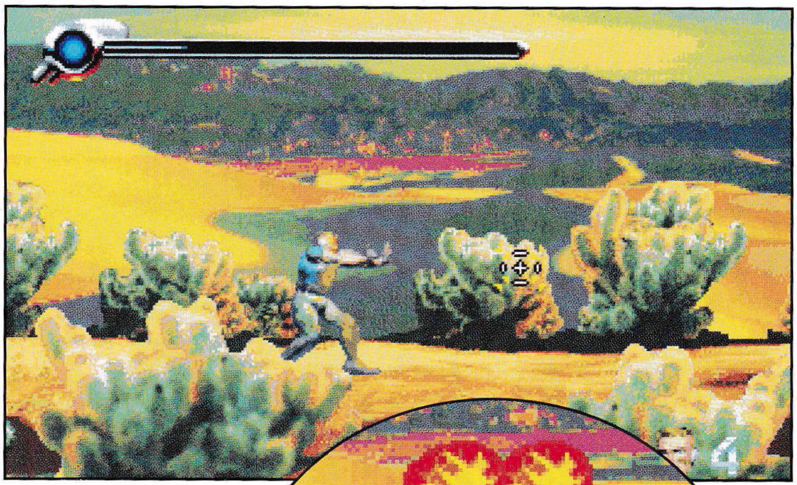
UKUPNO 72%

Min. konfiguracija: PC 386/40, 4MB

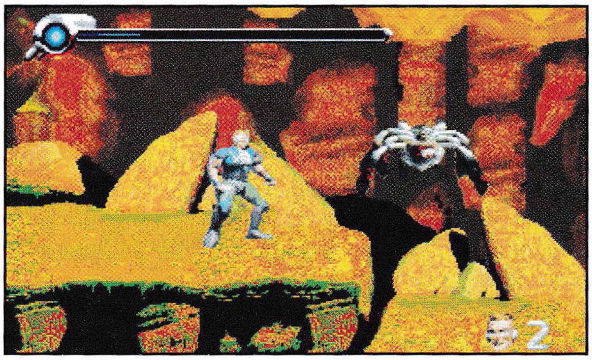
Rebel Runner

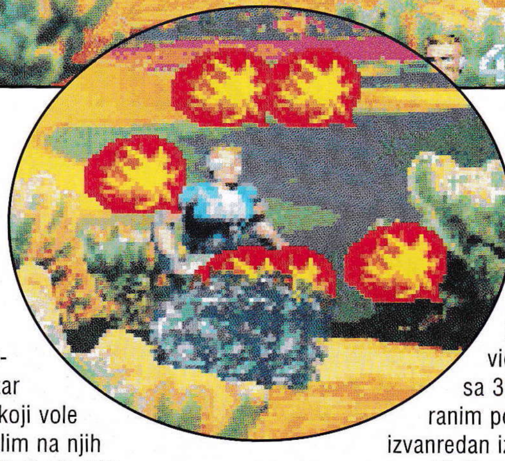
Nikola Đelić

U nizu novih pucačkih arkada pojavila se još jedna... izvrsne grafike, ali loše ideje...



Najgadniji od svih neprijatelja je neka vrsta pauka koji vas slijedi po ekranu.





Držanjem tipke Ctrl dobivate nišan. Odredivši metu, pucate sa Sonic Blastom koji je ujedno i najučinkovitije oružje.

Svi vi koji imate računalo ili pak neku od popularnih konzola sigurno ste već zaigrali igru poput ove. U ovoj igri nema previše razmišljanja; glavno je pucati, pucati i sve upucati. Vrlo inspirativno, zar ne? Naravno, ima ljudi koji vole ovakve igre, ali ja ne želim na njih potrošiti svojih teško ušteđenih 160 KN (obično čim dobijem novce, odmah ih i potrošim). Dobro, sad kad sam toliko lošega rekao o ovoj igri, vrijeme je da kažem i koju lijepu riječ.

Prva stvar je vaša uloga. Igrate s likom koji je posljednji Ranaxian pobunjenik i pokušavate spasiti svoj planet od sigurne propasti i invazije "creatures from outer space" (ova ideja je već otrcana). Drugo, ova igra je najkvalitetnije rendana od svih drugih arkada koje sam ja dosad vidio. Full 3D likovi spojeni sa 3D bitmapiranim i renderiranim površinama daju ovoj igri izvanredan izgled.

Uistinu, sve pohvale momcima iz Microforuma jer su se doista potrudili. Također, Microforum je napravio izvrsnu glazbu. Uz samu igru dolazi lijepa kolekcija, više od 30-ak MODova, pa ako vam se svidi glazba s kojeg nivoa, možete je slušati u nekom od svojih omiljenih MOD playera. Vaše oružje u igri je fireball. Na puno ekrana možete naći plave kuglice, koje se, također, pojavljuju i čim ubijete nekog od neprijatelja, a služe vam kao municija i "upgrade" za vaš pištolj koji ispaljuje fireballe. Držanjem tipke CTRL dobijate nišan koji pomičete po ekranu, a kad pustite tipku, vaš lik će vam ispaliti SONIC BLAST. Manijankalnim pritiskanjem tipke ALT postižete DEADLY JUMP koji će pobiti sve što se nalazi iznad i ispod vas.

U svakom slučaju, ova igra ne donosi ništa revolucionarno.

Za igru će vam biti potrebna 486 DX2/66, sa 8 Mb RAM i oko 35 Mb HDD. Igra se, razumljivo, odvija u SVGA grafici u rezoluciji 640X480 sa 65 tisuća boja. Ako volite ovakve igre, ni ovu ne biste smjeli izostaviti iz svoje kolekcije.

ALTERNATIVNO

***Turrican 2* * Legenda svih pucačkih igara, koja se prvo pojavila na Amigi, a potom na PC-u.**

***Johny Bazokatone* * Vrlo zabavna arkadna avantura o kojoj imate prilike čitati u ovom broju (str. 28).**

***Abuse* * vrlo zanimljiva igra s karakteristikama arkade, pucačine i platformske igre sa izvrsnom grafikom i raznolikim naoružanjem.**

REBEL RUNNER

Igrano na: PC 486/66, 16MB

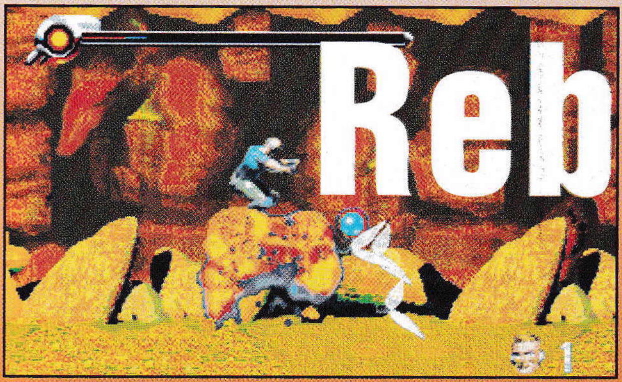
Druge platforme: N/A

Zvuk	79%
Grafika	83%
Igrivost	74%

Microforum

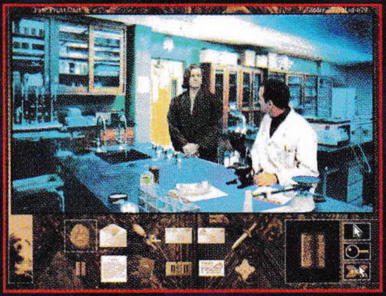
UKUPNO 77%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



Gabriel Knigh
The Beast Wi

Sigurno ste već osjetili što znači biti zaljubljen i željeti svoju sreću podijeliti s cijelim svijetom. Otkrijete li neku iznimno lijepu stvar, opet ćete svoje oduševljenje željeti objaviti svima pa makar oni bili i nezainteresirani za to. Mene ovaj put veseli što ću nešto što mi je obilježilo zadnjih par tjedana moći podijeliti baš s vama, a to je - Gabriel Knight 2 The Beast Within.



Ali prije nego krenemo, nekoliko riječi o originalu. Gabriel Knight 1 bila je jedna od rijetkih avantura jednakog omjera igrivosti, umjetnosti i inteligencije i baš zbog toga su je igrači jako voljeli (zvali su je i kult igrom), a uvijek strogi kritičari dodijelili su joj nekoliko nagrada. Za one koji nikada nisu iskusili avanture Gabriel Knighta recimo da je Gabriel vlasnik prodavaonice starih knjiga iz New Orleansa. U prvom dijelu on sa svojom pomoćnicom Grace rješava seriju voodoo umorstava i istodobno piše novelu "Voodoo Murders" utemeljenu na istim događajima, koja (vidjet ćete u drugom dijelu) postaje bestseller.

Nakon mnoštva događaja, na kraju prvog dijela, Gabriel završava u Njemačkoj gdje postaje Schattenjaeger (lovac na nepoznato), ali i otkriva da je jedan od posljednjih izdanaka više od 500 godina stare Ritter loze.

Dvojka počinje upravo tu negdje. Gabriel se odlučio povući u obiteljski dvorac u Bavarskoj da bi u miru pisao svoj novi roman. Međutim vrlo će ga odvesti bujica događaja u najzanimljiviju avanturu desetljeća. Da ne bih pokvario stvarno fantastičnu i neponovljivu priču, reći ću samo da će tu biti svega - akcije, napetosti, povijesti, glazbe, 500 godina starih tajnih udruga i, što je najstravičnije, vukodlaka oko kojih se vrti čitava priča.

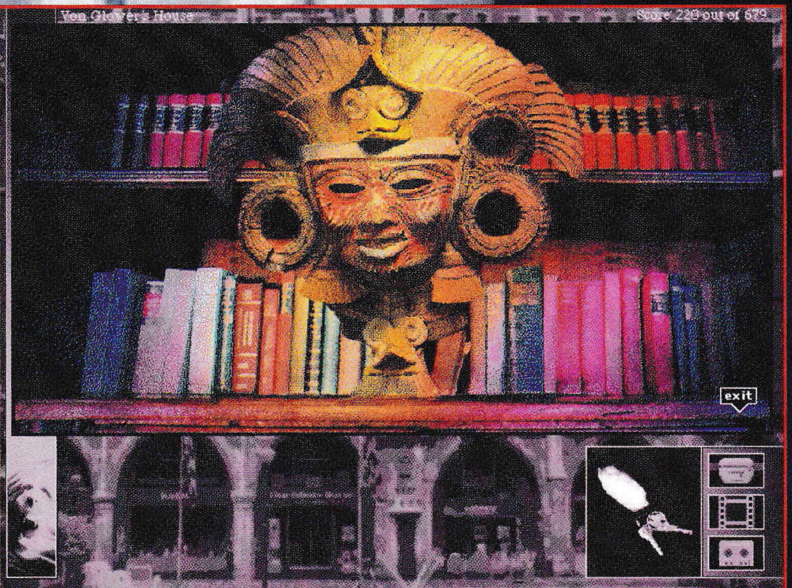
No, prvo par riječi o instalaciji. Igru je moguće igrati na tri operativna sustava - Win95, Win3.1 i DOS-u. Za sve one s manje od 16 MB Rama preporučujem DOS, gdje igra radi savršeno i na 486-icama. S potrošenih samo 10-tak Mb hard disk prostora, čekanja na učitavanja sekvenci nisu duža od 2,3 sekunde. U Windowsima se ta brojka malo poveća, ali ni to nije strašno. Pošto smo stavili prvi od 6 CD-a, izvršili instalaciju, odabrali zvučnu karticu, dolazi najljepši trenutak - startanje igre. Prvo ćete zamjetiti grafičko okružje slično Phantasmagoriji - na gornjoj polovici ekrana vrti se igra i filmovi, a dolje je inventorij i ostale potrebne sitnice. Odmah primjećujete nestanak "hint keepera" ili bilo čega sličnog pa ste prepušteni sami sebi i svojim moždanim vijugama. Kvaliteta filmova je nešto malo veća nego u Phantasmagoriji, a tehnika je potpuno promijenjena. Naime, sad se koristi fotografska, digitalizirana, na autentičnim mjestima (diljem Njemačke) snimana pozadina za razliku od Phantasmagorijine renderirane. Time je GK2 dobio još veći filmski ugođaj, povećana je interaktivnost i zanimljivost. Čak i vizualna strana tih filmova unosi dosta novosti i svježine. Jane Jensen (autorica originala i ovog nastavka) i njeni suradnici pri snimanju koristili su poznate filmske tehnike dosad nekorištene u igrama (krupni planovi, pogled iz televizijske kamere, iz zamućene vučje perspektive u 3. poglavlju, maestralno snimljen kadar u operi u posljednjem 6. poglavlju kojeg se vjerovatno ni sam Ridley Scott ne bih pos-



Rješenje svake zagonetke, najčešće ćete saznati upravo iz ovakvih razgovora, zato dobro načulite uši i upijte svaku riječ.

t 2:
hin

Hrvoje Kablar



Igrajući mnogo ćete naučiti i o njemačkoj povjesti. To napomenite svojim roditeljima kad vas uhvate u 3 ujutro kako igrate Gabriela 2 i svi će biti zadovoljni. Možda ih uspijete uvjeriti da učite za svoj sutrašnji test iz povjesti.

ramio). Igrač za kretanje između lokacija koristi autobusnu kartu Minhena (za Gabriela) i turističku kartu Bavarske (za Grace). Ovdje imate samo jednu pomoć - pokažu vam se lokacije sa zadacima koje još morate napraviti da bi se završio aktivni chapter. Vrlo je važno napomenuti da sve te brojne sekvence ne umanjuju igrivost, ali ako bi vam ipak išle na živce (teško moguće) jednostavno ih, lijevim klikom miša, preskačete. Kod dužih lokacija (npr. Marienplatz u Minhenu) pomicanjem miša u gornji lijevi ili desni kut i klikom na nj, Gabriel se automatski pojavljuje na drugom kraju lokacije.

GK2, isto tako, ima veću ujednačenost likova. U jedinici je Grace bila samo sporedna uloga, a sad Gabriel i Grace zajedno nose teret čitave igre pa ih naizmjenice vodite kroz poglavlja. Iznimka je 6. poglavlje u kojim upravljate i jednim i drugim likom (ne bih vam smio reći, ali ipak, odat ću vam jednu tajnu - i sam Gabriel u tom poglavlju postaje vukodlakom). Nova igra zadržava nivo i inteligentnost dijaloga koji su obilježili prvi dio. Ponekad su korišteni humoristični elementi, ponekad klasična prepedenost, a najzanimljivija su profinjena prepucavanja, tako da napokon možete sjesti uz pravu igru i uživati u pravom i smislenom dijalogu.



Glumci Dean Erickson i Joanne Williamsam mada nisu poznati holivudski par sjajno su obavili svoj posao. I neki sporedni likovi toliko su dobro okarakterizirani i dojmljivi da jednostavno ne možete vjerovati da igrate "samo" kompjutorsku igru.

Glazba u GK2 ima veliku važnost. Glavni junak ima svoju krakterističnu temu koja se onda proteže kroz čitav film tj. igru. Također i pojedine lokacije su obilježene specifičnim, klasičnim temama. Neke su toliko dobre da ćete jedva čekati da posjetite dotičnu lokaciju ili sretnete neki lik da biste ih ponovno čuli.



Gabriel Knight 2 je stvarno lijepa igra u svakom pogledu...

Dobro, do sada namjerno nisam pisao o najvažnijoj stvari u avanturama, a to su zagonetke i način igranja, jer znate onu: "šećer uvijek dolazi na kraju". Zagonetki ima vrlo laganih, ali i nevjerojatno teških, ipak sve su vrlo logične i vjerojatno ćete se puno puta lupiti po glavi i reći: "Kako se toga nisam prije sjetio?" Svi će vrlo brzo shvatiti, npr. kako iskoristiti brzo sušeći cement na otisku šape u blatu ili kako pročitati poruku u ogledalu, ali će se mnogi namučiti u zagoneci s časopisom i kasetofonom ili montiranjem poruke. Rješenja tj. pomoć pri rješavanju problema možete naći čitajući knjige, razgovarajući s raznim osobama, istražujući muzejske primjerke ili slušajući snimljene razgovore, što igri čini šarolikom i uzbudljivom. Jedini je konkretan nedostatak, a od kojeg pati i velika većina današnjih naslova, traženje pravog mjesta za klikanje. Ne tako često, ali ipak moguće je da mišem promašite za dijelić milimetra pravo mjesto, a onda ćete zujati sljedeća dva sata neznajući što dalje. Isto tako, ponekad se morate vraćati nekoliko puta na iste lokacije jer se u međuvremenu u njima nešto promijenilo. Ali, to su samo manji nedostaci. Inače, napredovanje kroz igru je podijeljeno na 697 bodova, tako da uvijek možete biti sigurni u ispravnost vaših postupaka.

Fenomenalna priča, inteligentne zagonetke, maestralna gluma, rijetko viđena karakterizacija likova (gdje si Tarantino?), odlična grafika, povijesna utemeljenost, neočekivani obrati, fenomenalni posljedni chapter i rijetko viđeni kraj pridonose činjenici da je GK2 jedna od najboljih avantura ikad napisanih i zato je moja visoka konačna ocjena duboko utemeljena. Kupite, igrajte, igrajte, igrajte te promijenite svoj život, barem na kratko.

GABRIEL KNIGHT 2

Igrano na: PC 586/100, 8MB

Druge platforme: N/A

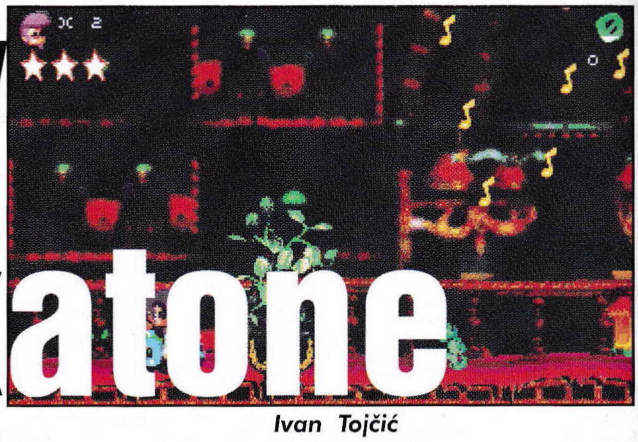
Zvuk	89%
Grafika	91%
Igrivost	88%

Sierra

UKUPNO 92%

Min. konfiguracija: PC 486/25, 8MB

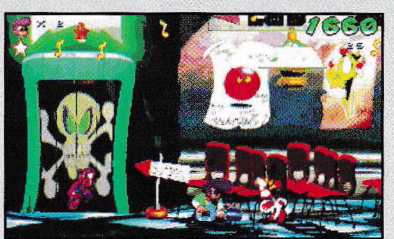
Johnny Bazookatone



Ivan Tojčić

Ljubitelji ste rocka, volite "kralja"? Ako ga volite, onda ga povedite u nove avanture u njegovom reinkarniranom liku, liku Johnnyja Bazookatonea.

Nova i vrlo zabavna arkadna avantura, najnoviji proizvod U.S. Gold programera poznatih nam i po legendarnoj igri "Pirates Gold". Momci su se, ovaj put u suradnji s Arc Developmentom, odlučili malo "razmahati" te su napravili doista dobru arkadicu. Naime, kako u uvodu kaže "kralj", upravljate malim likom koji je nalik na Elvisa Aarone Presleyja frizurom, načinom odijevanja, a ima i gitaru koja mu služi kao oružje (?). Gitara kao oružje? Pa sudeći kakve zvukove električnom gitarom proizvode svirači Death Metal glazbe, vjerojatno shvaćate o čemu se radi. Naime, imate dvije vrste tzv. "pucanja":



DISCO! Prava stvar...

ALTERNATIVNO

Rayman * ***Trenutno hit arkada u kojoj ćete provesti Raymana kroz prekrano nacrtani krajolik, da bi spasio svijet.***

Aladdin * ***O ovoj arkadi, koja je trenutno na 1. mjestu Top 50, ne treba puno pričati.***

Lion King * ***Još jedna prekrasna Disneyjeva filmska arkada s lavićem Simbom u glavnoj ulozi.***

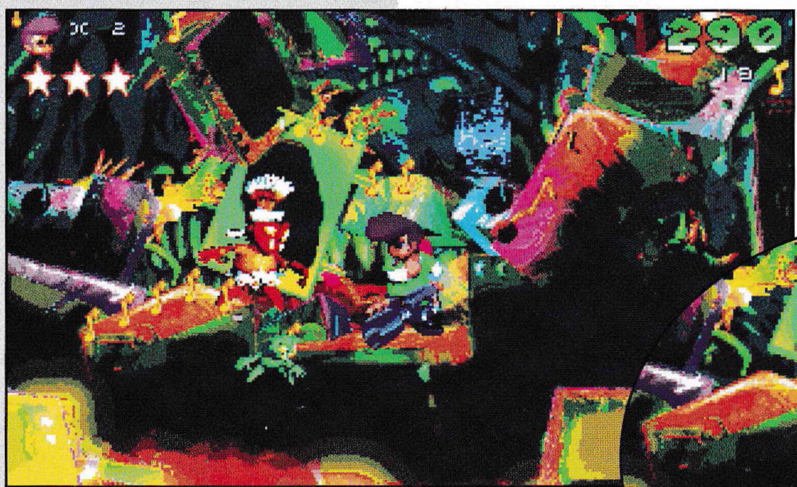
1) Obično pucanje, njime samo ispaljujete visoke tonove koji na električnoj gitari zvuče poput mitraljeza (tipke sami određujete u setupu).

2) Power-up, držeći tipku koju ste odredili za tu opciju, naš "kralj" sve brže i brže mlatara po žicama. Kad on dostigne svoj maksimum nabijanja, vi, naravno, pustite tipku, a iz gitare izleti veeeliki zvučni val koji lomi sve pred sobom (on će biti veći što budete dulje držali tipku).

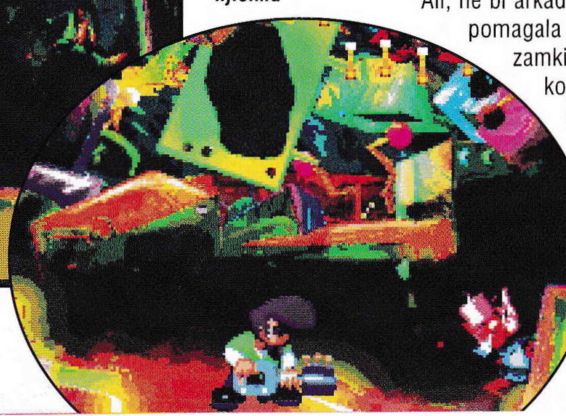


Izlet u dvorac. Koncert pred duhovima?? Jadnici...

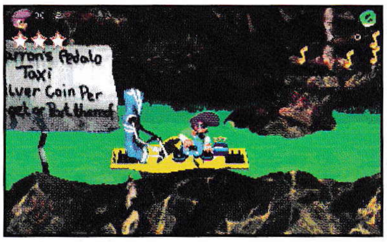
Imate također i dvije vrste skakanja, obično i spin-skakanje. Obično skakanje znamo kakvo je i čemu služi, a spin-skakanje je gitaraško skakanje u pirueti nabijajući po gitari. Spin-skakanje može služiti i kao oružje i za brzo prelaženje staze jer držeći tipku za spin-skakanje i smjer, vrlo brzo se krećete u tom smjeru. Pa tako kad vam baš nije do igranja dosadne staze, stisnete ih i ubrzano prijeđete stazu. Riječ - dvije o neprijateljima. Ima tu raznih stvorova. Od kostura koji bacaju svoje glave i siju nove kosture do dosadnih žaba, šetajućih sirena kakve su se koristile u drugom svjetskom ratu za davanje znaka za opću, zračnu opasnost (znate ono, mali Švabo u Berlinu, navrh brda sa sirenom pa okreći...). U igri dolaze i razna pomagala poput gljiva od kojih možete visoko skočiti. Ali, ne bi arkada bila arkada kad i ta pomagala ne bi bila neka vrst zamki. Tako npr. imate gljive koje mijenjaju svoju boju pa onda kad ima boju npr. muhare, onda vam odnese zvijezdicu (eh, da, pet izgubljenih zvjezdica, izgubljen

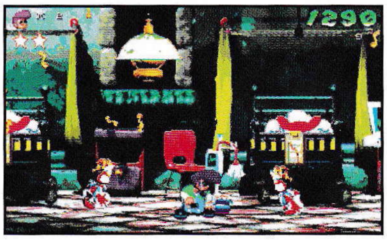


Plešite s bivšim neprijateljima



Odsvirajte baladu o puknutim bubnjićima





život.), a kad ima boju npr. vrganja, onda od nje možete skakati... Napokon smo došli i do tehničkih vrijednosti ove igre. Od savršene grafike s mnoštvom renderiranih sprajtova do tako fine animacije da je moj mali bratić vidjevši tu igru pomislio da je to crtani film. Ali, opet, tu je ta prokleto bolna točka, zahtjevi.

Igra dolazi na CD-u (#"$"!), jednom, hvala Bogu, i minimalna konfiguracija za pokretanje igre je 486dx2/66 MHz, 8 Mb RAM-a i CD-ROM, double speed po mogućnosti. Znam da je to bolna i skupa "Ahilova" peta, ali što se tu može. Čak i arkade prelaze na CD-e, te su nam programeri uzeli i ono malo što smo imali. Što nas još očekuje u budućnosti? Možda 3D tetris za koji minimalno treba Pentium na 120 MHz sa 16 MB RAM-a. Igre su prešle u pravu komercijalu, zar ne?

JOHNNY BAZOOKATONE

Igrano na: PC 486/66, 16MB

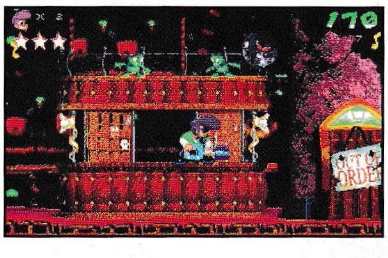
Druge platforme: PSX, Saturn

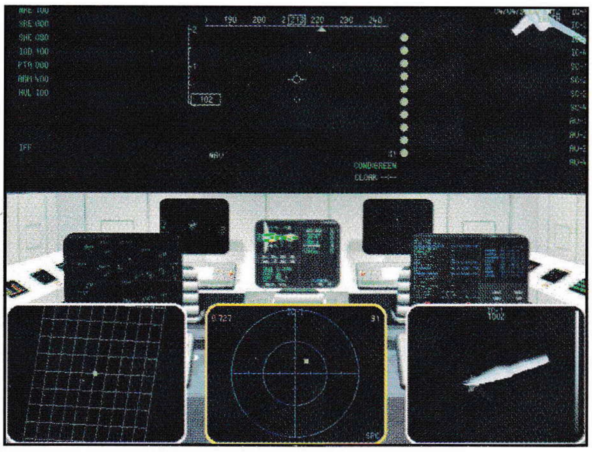
Zvuk	67%
Grafika	70%
Igrivost	72%

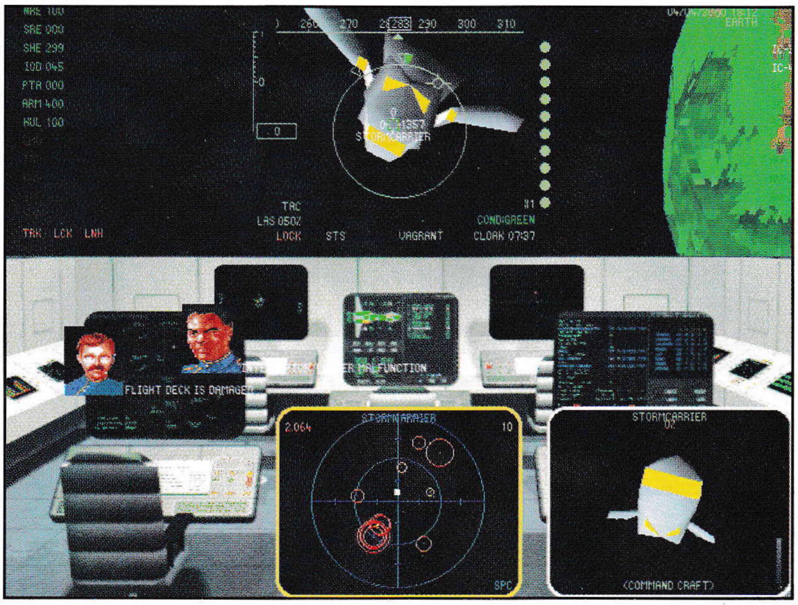
U.S. Gold

UKUPNO 72%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB







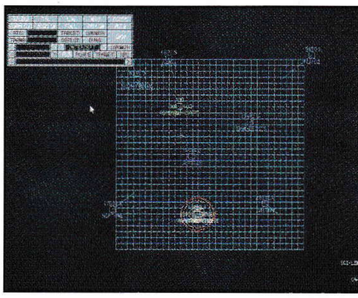
Odaberite svoje najbolje oružje, oruđe, svoje najbolje ljude te krenite u akciju jer vaši su nemilosrdni i okrutni neprijatelji pred vratima. Vjerujte u to da dobro pobjeđuje zlo, vjerujte u Galcom i, nadasve, u opciju za snimanje.

Battlecruiser 3000 A.D.

Marko Korak

Zemljani su bili suočeni s nizom problema kako na zemlji, tako i u svemiru. Svemirski gusari, krijumčari i ostali svemirski ološ ometa održavanje reda i mira. Komandu galaksije (Galcom) čini nekoliko nacija, a zajednički im je cilj održanje zakona u svemirskim sektorima pod njihovom kontrolom. To, dakako, nije lako budući se taj teritorij prostire kroz tri zvjezdana sustava. Da bi stvar bila još gora, prije dva mjeseca Gammulansi su okupirali tuđi teritorij i uspostavili na njemu svoju vlast. Galcom je u to područje poslao svoje čete želeći spremno dočekati moguću eskalaciju sukoba. Battlecruiser su ustvari tri igre u jednoj s elementima strategije, simulacije letenja i simulacije borbi na zemlji. Strateški dio stavlja vas u ulogu komandanta borbene krstarice. Kao komandant odgovorni ste za život 125 članova posade, za 5 brodskih paluba, 7 kompjutorskih sustava i za galaksiju od 225 zvijezda. Osim toga tu je i niz drugih poslova, kao što su osposobljavanje djelatnika, uhićenje kriminalaca, kupnja i trgovanje raznim pomoćnih sredstava, istraživanja i učešća u borbama. U simulacijskom dijelu pojavljuje se 35 različitih svemirskih brodova i preko 30 raznih oružja. Vidjet ćemo razne krstarice, presretače, transportere, te lake i teške lovce. U igri postoji i mnoštvo novih, dosad neviđenih osobina za brodove u igrama ovog tipa. Simulator nam

Tritisućita je godina i ljudi su zaposjeli zvijezde. Razvoj tehnologije omogućio nam je kontakte s ostalim inteligentnim bićima u galaksiji. Diplomatskim dogovorima uspjeli smo opstati sa susjedima u miru i harmoniji. Ali ništa nije vječno.

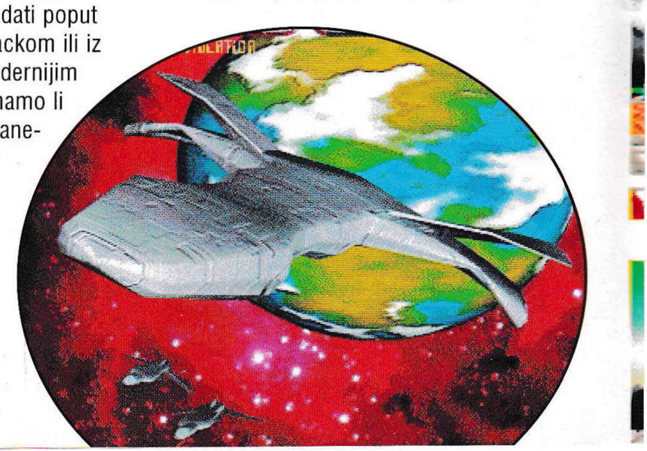


omogućuje i borbe na planetima kroz razne nivoe. Podržano je i nekoliko ATV-a (All-terrain vehicles). Neprijateljske ciljeve možemo napadati poput marinca jet packom ili iz zraka s najmodernijim letjelicama. Znamo li da ima 225 planeta, jasno je koliko je tu posla za vas. Svaki planet je potpuno 3D renderiran i sadrži jedinstvene uvjete atmosfere.

Kad vaš battlecruiser otkrije neprijatelja, imate nekoliko mogućnosti: možete poslati presretača da bi ga uništili, gađati ga s komandnog broda, poslati specijalca da napadne letjelicu ili ga pomoću lasera uvući u sebe, a onda radite s njim što vam drago.

Najimpresivnija stvar u Battlecruiseru je umjetna inteligencija (AI) koju je za igru kreirao Derek Smart. Ona u igri upravlja sa svime, od najsitnijih detalja pa do najsloženijih problema.

Zanimljivo je i to da se tijekom





igre možete prebacivati iz jednog broda na drugi ne poremetivši njeno odvijanje. Umjetna će inteligencija tada preuzeti kontrolu nad letjelicom koju ste napustili i nastaviti igru u realnom vremenu..

Batllecruiser 3000 A.D. se može igrati u tri moda. Extreme carnage mod služi uglavnom za treniranje ili kao dobra pucačina. Advanced campaign je za one s malo više iskustva i omogućuje vam da sami donosite odluke. Treći, mission builder mod koristite ako želite samostalno kreirati svoje misije. Jedino što vam preostaje je da se zaključate u sobu, obučete svoje borbeno odijelo, upalite računalo i pustolovina započinje. Ako se stvarno uživite u igru i, dajući sve od sebe, spasite svemir od uljeza i pomahnitalih rasa, tko zna, možda i po vas dođu iz neke druge galaksije kao što je to bilo u filmu Starfighter. ◀

Za svakog je početnika preporučljivo da potroši nešto vremena u Extreme Carnage modu, da ga ne bi trošio za učitavanje snimljenih pozicija

BATTLECRUISER 3000 A.D.

Igrano na: PC 486/120, 8MB

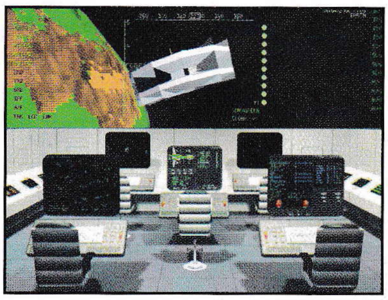
Druge platforme: N/A

Zvuk	76%
Grafika	81%
Igrivost	84%

Take 2

UKUPNO 80%

Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB



Ovako izgleda vaš komandni most. Odavde šaljete svoje presretače, nosače letjelica, specijalce, ali to je mjesto koje biva najčešća meta neprijateljskih napada.

Planetarijum

Mala pomoć uvjek dobro dođe. Popis svih vaših svemirskih susjeda, njihovih saveznika, položaj planeta i ono najvažnije - prisustvo Galcoma

Vrsta: terrans
Planet: Earth / Sol
Položaj planeta: Terran Quadrant: Sektor D9
Stupanj razvoja : 3
Saveznici: empirians, vesperons
GALCOM: postoji

Vrsta: vesperons
Planet: Canaan / Omicron Eridani
Položaj planeta: Terran Quadrant: Sektor B6
Stupanj razvoja: 1
Saveznici: terran, vesperons
GALCOM: postoji

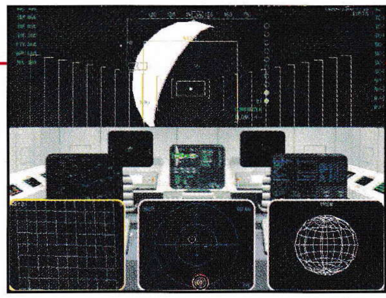
Vrsta: empirians
Planet: Centris / Alpha Centauri
Položaj planeta: Terran Quadrant: Sektor C8
Stupanj razvoja: 2
Saveznici: terran, empirians
GALCOM: postoji

Vrsta: credians
Planet: Ronus-IV / Trenis
Položaj planeta: Credian Quadrant: Sektor I7
Stupanj razvoja: 1
Saveznici: ne postoje
GALCOM: ne postoji

Vrsta: kandorians
Planet: Lydan / Krynon
Položaj planeta: Credian Quadrant: Sektor I5
Stupanj razvoja: 4
Saveznici: ne postoje
GALCOM: ne postoji

Vrsta: Mandorians
Planet: Pravis / Cyrian
Položaj planeta: Credian Quadrant: Sektor H5
Stupanj razvoja: 3
Saveznici: ne postoje
GALCOM: ne postoji





Vrsta: zelons
Planeta: Zelana / Lanix-V
Položaj planeta: Credian Quadrant: Sektor G5
Stupanj razvoja: 0
Saveznici: ne postoje
GALCOM: ne postoji

Vrsta: valkeries
Planet: Otura-6 / Omega Centauri
Položaj planeta: Gammulan Quadrant: Sektor G2
Stupanj razvoja: 3
Saveznici: gammulan
GALCOM: ne postoji

Vrsta: falkeries
Planet: LV-103 / Alpha Cygni
Položaj planeta: Gammulan Quadrant: Sektor G1
Stupanj razvoja: 1
Saveznici: ne postoje
GALCOM: ne postoji

Vrsta: gammulans
Planeta: Gamma-1 / Gammula
Položaj planeta: Gammulan Quadrant: Sektor F2
Stupanj razvoja: 5
Saveznici: valkerie
GALCOM: ne postoji

Vrsta: syrions
Planet: Sarien / Alpha Canis
Položaj planeta: Syrion Quadrant: Sektor E4
Stupanj razvoja: 1
Saveznici: droidans
GALCOM: ne postoji

Vrsta: droidans
Planet: ALteris / Vega Eridani
Položaj planeta: Syrion Quadrant: Sektor B4
Stupanj razvoja: 2
Saveznici: droidans
GALCOM: ne postoji

Vrsta: obsidians
Planet: nepoznat
Položaj planeta: nepoznat
Saveznici: ne postoje
GALCOM: ne postoji

Fantasy General

Nikola Đelić

Panzer General... Allied General... Fantasy General!!! Stara dobra formula: ako ti nešto uspije na tržištu, ponudi opet isto...

Tko god voli strategije sigurno je igrao Panzer General. Ova igra doduše ne donosi ništa novo, nego je to malo dorađeni Panzer ili Allied General. Umjesto tenkova, zrakoplova i kamiona koristite zmajeve, gobline, ogreove, roc knightove.

Način igranja je vrlo jednostavan - mičete se po heksagonalnim poljima (isto kao u Panzer ili Allied Generalu), no najviše me iznenađuje pomicanje jedinica tj. ako želite prijeći preko neke planine, jezera ili šume, nećete to moći učiniti u jednom TURNu nego čak do 3 turna. To dosad nisam vidio u primjeni kod ostalih strategija. Igra se odvija u SVGA grafici, u rezoluciji 640X480 sa 65 tisuća boja. To je stvarno jedan veliki plus SSI-jevcima. Nisam neki veliki ljubitelj strategija, ali ova igra je toliko zarazna da sam je igrao čitavi tjedan. Igra je opasna po zdravlje... znao sam bdjeti do ranih jutarnjih sati uz kavicu i Fantasy Generala.

Igru možete igrati kao kampanju, po scenarijima, u areni (dva igrača; oba HUMAN ili jedan HUMAN a drugi COMPUTER) ali to vam ne bih preporučio jer je PUNOOOOOOOO teže (obično ste mrtvi u 5 turnova).

Za

Dobra grafika, raznolikost vojske, glatka animacija tijekom igre.

Protiv

Mada je tema razrađena, to je još uvijek Panzer General u drugom ruhu.

Na raspolaganju imate 5 scenarija:

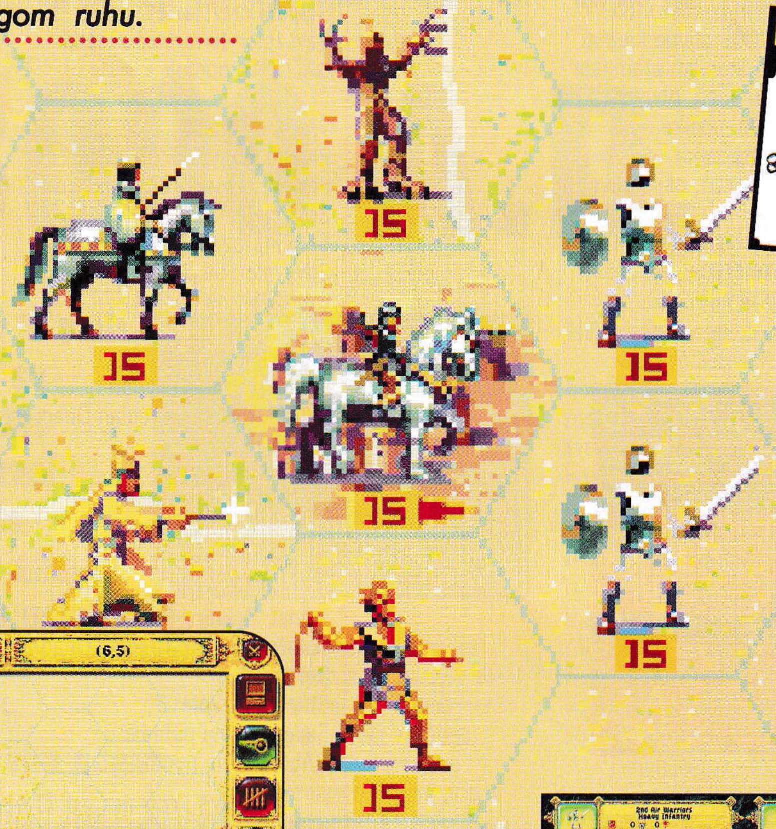
1. Rise of the demonspawn
2. Strike on Jaguar fortress
3. Peril at Deadstone Keep
4. Kalador's assassins
5. Gorge of defiance

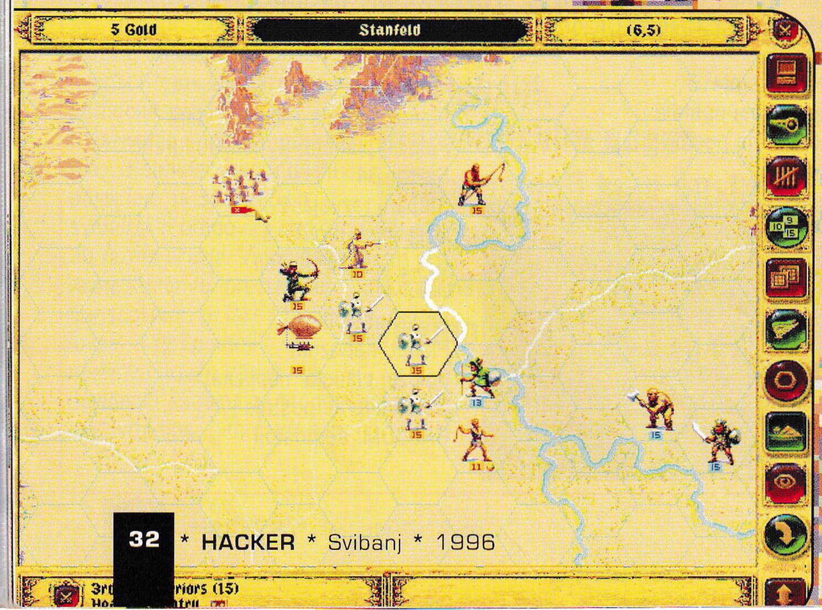
Kome vi naređujete???

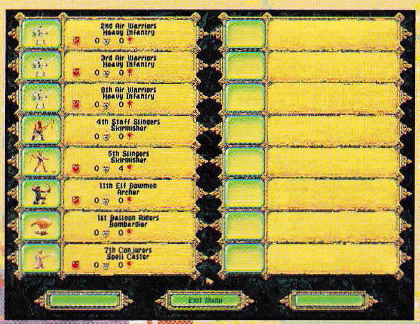
Vaše podređene gledate iz ptičje perspektive. Možete birati da li hoćete gledati samo FLYING ili GROUND jedinice ili obje vrste odjednom. Također, ako vam se ne sviđa gledanje heksagonalnih polja, možete ih isključiti ali to vam ne bih preporučio jer ćete se vrlo teško snalaziti pri pomicanju vaših jedinica po ekranu.

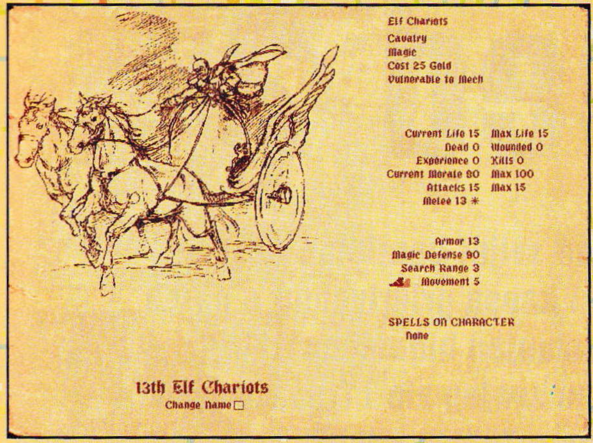
Vaša vojska može imati puno jedinica (nabrojat ću samo neke, jer ima preko stotinjak vrsta u 10 klasa):

HEAVY INFANTRY: Sergeant, Liutenant, General, Shadow warriors, Kraekvar, Morg the Lasher

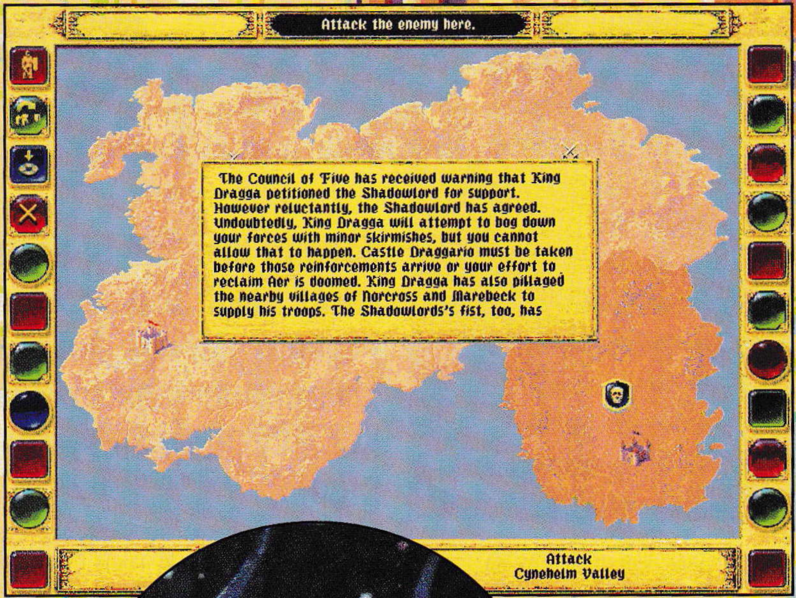








Vojnici i okoliš se izvrsno uklapaju; većina jedinica je prilagođena za borbu u šumi, to je postignuto velikom razlučivošću boja.



LIGHT INFANTRY: Mummy, Witch of Icethorn, Grimal the Rat Lord, Leech King
SKIRMISHER: Shadows, Ogre hunters, Clavu the Assassin
ARCHER: Orc archers, Orc longbowman, Skeleton archers, Steam gunners
CALVARY: Knights of fire, Shadow knights, Pale Marshal, Deathlord Rapak
LIGHT CALVARY: Boar riders, Bear riders, Flamer, Goat King
SKY HUNTER: Shadow dragons, Seekers, Phoenix Hawks, Malkin Nightwing
BOMBARDIER: Steam castle, Fire barge, Cloud ship (isti space shuttle ???), Zeppelin
SIEGE ENGINE: Air slammer, Steam belchers, Black ice throwers, Wall blasters
SPELL CASTERS: Healers, Druids, Fire Wizards, Earthmasters

Vjerujte mi na riječ, užasno ćete se namučiti da biste kupili neke od ovih vojničića, zato što oni dolaze tek pri kraju igre, a svaku od vrsta morate prvo izumiti (RESEARCH).

Nešto o samoj igri...

SSI je opet dokazao da je vodeći u strategijama. Mogu se kladiti da će ova igra postati hit strategija 1996. (zajedno s Warhammerom). Ali, ipak ima stvari koje mi u igri uopće nisu bile jasne. Na primjer: u igri možete koristiti neke rakete (Screamer), zrakoplove koje užasno podsjećaju na današnje space shuttlove. To mi se uopće ne slaže s orcima, goblinsima i zmajevima. Očigledno je da momci iz SSI-a imaju stvarno bujnu maštu. Naravno kao i u Panzeru, odnosno Allied Generalu, vaše jedinice će bolje ubijati neprijatelje što više budu ostajale žive i skupljale expirience. Količina expiriencea (iskustva) je prikazana kao kod HV-a tj. broj zvjezdica na obilježju čina (što više zvjezdica više iskustva). Vjerujem da ćete se puno živcirati igrajući ovu igru jer je i na EASY nivou preteška.

The end!!!

Što se tiče zahtjevnosti, ova vam igra neće odnijeti puno novca jer... ne morate kupiti PENTIUM, ona će sasvim solidno raditi u svojoj visokoj rezoluciji i na stroju poput 486 DX2/66 sa 8 Mb RAM-a. Ako možete, nabavite igru ali moj vam je savjet da je igrate što više preko praznika jer će vas sigurno odvući od školskih obaveza. "GOOD LUCK AND DON'T FORGET TO SAVE OFTEN."



Ovu predivnu sliku možete vidjeti samo ako ste nepažljivi ili nedovoljno sposobni da završite misiju.

FANTASY GENERAL	
Igrano na: PC 486/66, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	79%
Grafika	83%
Igrivost	87%
S.S.I.	
UKUPNO	86%
Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB	





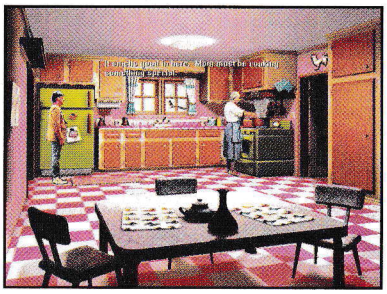




Izaberite jedan od 4 ponuđena lika:
1. Knight Marshal Calis (vitez, paladin, može liječiti)
2. Sorceress Mordra (čarobnica, ima moć da summonira razne "živine")
3. Archmage Krell (mag, ima najmoćnije magije)
4. Lord Marcas (barbarian, najslabiji lik, može praviti hranu).

Dark Seed 2

Danijel Bižić



Kako bi bilo kad bi postojao svijet paralelan našemu, odraz naših loših osobina i kaosa prikrivenog u nama i svemu oko nas, svijet nastanjen biomehaničkim stvorenjima koja su svjesna svojeg zla i izopačenosti? Kuća Cyberdreams vodi vas u TAMNI SVIJET H. P. Gigera.

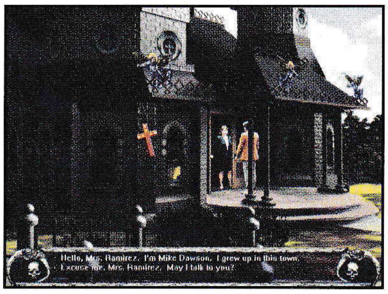
Prije nekoliko godina tvrtka Cyberdreams napravila je igru Dark Seed. Bila je to zanimljiva horror-avantura u kojoj ste vodili Mikea Dawsona kroz svijet noćnih mora. Naime, zla bića pod imenom The Ancients stvarala su embrije u ljudskim mozgovima namjeravajući zavladati svijetom, a možda ga i uništiti. Hrabri Mike uništio je njihov svemirski brod i tako ih zauvijek zaustavio (ili je tako barem mislio). Jedan od glavnih razloga velikog uspjeha ove igre bila je zastrašujuća scenografija i izgled samih monstruma, djelo švicarskog umjetnika H. P. Gigera, majstora zračnog kista. To su slike od kojih osjećate mučninu i okretanje u želucu. Možda je zanimljivo napomenuti da je Giger tvorac Aliena i monstruma iz filma "Vrsta".

Ali noćna mora se nastavlja. Nedugo po završetku opasne pustolovine Mike doživljava živčani slom te nakon bezbrojnih neuspješnih posjeta psihijatrima odlazi majci u rodni grad. I godinu poslije njegove migrene i vizije TAMNOG SVIJETA ne prestaju. Jednog dana Mike odlazi na sastanak s razredom iz srednje škole, a u noći nakon zabave njegova bivša ljubav, Rita, biva ubijena. Vi, kao Mike Dawson, ste glavni osumnjičeni jer ste je posljednji vidjeli živu. Vi se, naravno, ničega ne sjećate jer ste, najvjerojatnije, bili pijani. Pred vama je važna zadaća - "očistiti" svoj obraz i pronaći pravoga ubojicu. Stanovnici gradića su tajnoviti, ludi ili neprijateljski raspoloženi, što stvara atmosferu poput one u Twin Peaksu. U posljednjih godinu dana uspjeli ste steći samo jednog prijatelja, Jacka, koji neprestano šeće gradom pa možete ga čak sresti ako sjednete na klupu ispred kuće i čekate. Strpljivim istraživanjem saznajete mnoge tajne o stanovnicima: da je šerif perverzna svinja, da Billy ucjenjuje šerifa, da sudski liječnik zavodi djevojke, da je gradonačelnik mutio s Ritom, da je Rita imala reputaciju..... čini se da nitko nema čist dosje. U grad je došao i novi cirkus u kojem se kriju mnoge tajne, a jedna od njih je i prolaz u TAMNI SVIJET. Ubrzo shvaćate da niste uništili zla bića i da su se ona vratila.

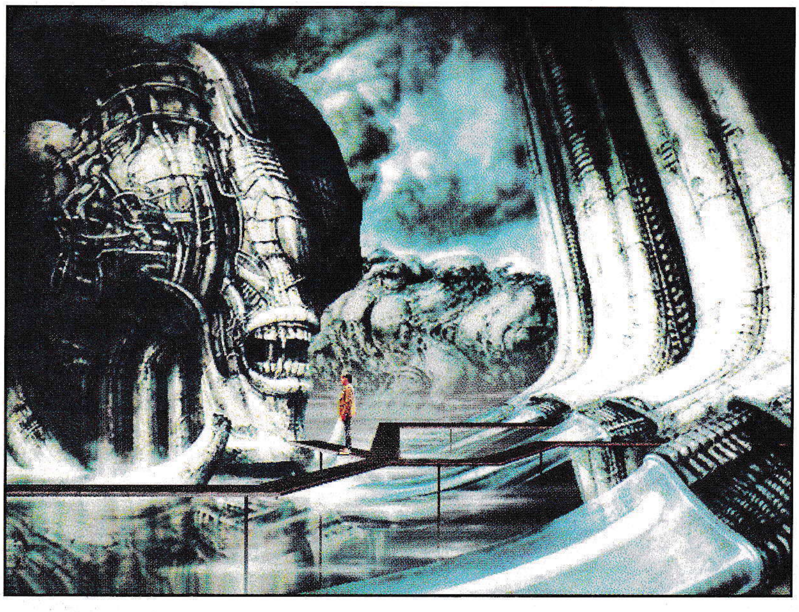
Dark Seed je moguće igrati samo u Windowsima. Upravlja se point-and-click načinom. Postoje tri pointera: za kretanje, korištenje i promatranje.

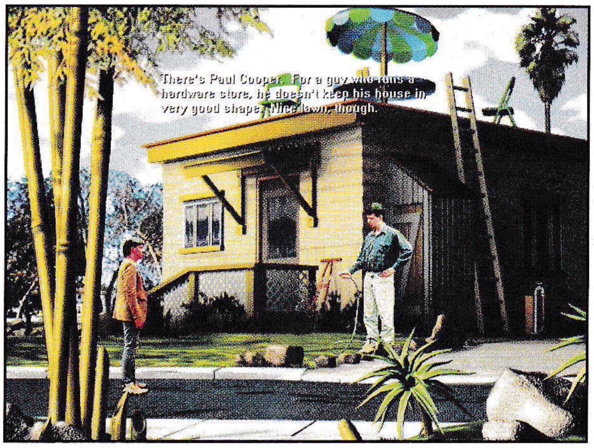
Mike ima sve osobine junaka: osumnjičen je za umorstvo i pati od shizofrenije.



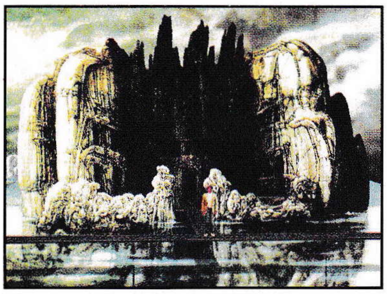


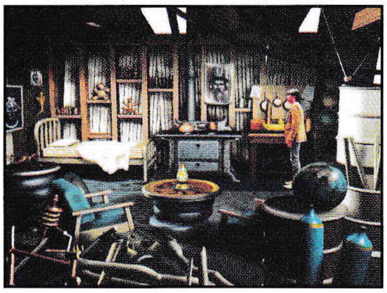
Udovica Ramirez je, čini se, i pretjerano pobožna. No njena pobožnost je samo maska.





Paul Cooper, vlasnik trgovine alatom, luđak je koji po cijele dane zalijeva travu. Pokušajte istražiti njegovu kuću.





Pritiskom na desno dugme miša mijenjate između ova tri pointera. U inventar ulazite tako da povučete pointer na dno ekrana. S ljudima (i ostalim bićima) razgovarate tako da kliknete pointerom za korištenje na njih. Svi likovi su digitalizirani, no njihove kretnje djeluju pomalo ukočeno. Ponegdje u igri vidjet ćete razne animacije koje vas upućuju na daljnji tijek radnje, stoga ih strpljivo sve pregledajte. Govor je također digitaliziran i preporučujem vam da ga uključite jer su slova vrlo sitna, što otežava čitanje i nepotrebno zamara oči.

UPOZORENJE:

Prikazi krvavih dječjih glava, monstruoznih fetusa priključenih na struju te spojeva čovjeka i stroja mogu djelovati vrlo uznemirujuće. Igra u početku izgleda vrlo pitomo, no kada zakoračite u TAMNI SVIJET, ovakvi prizori postaju vrlo česti. Stoga ne preporučujem igru onima koji ne mogu podnijeti takve scene. No onima čija znatiželja može progutati remek djela Gigerove (bolesne) mašte, igru toplo preporučujem.

DARK SEED 2

Igrano na: PC 486/80, 8MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	74%
Grafika	81%
Igrivost	77%

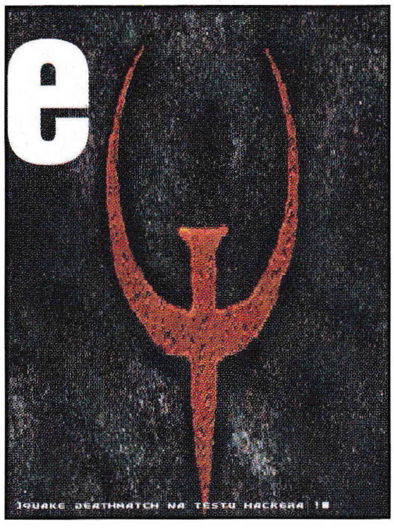
Cyberdreams

UKUPNO ... 79%

Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB

Quake

Patrik Pencinger

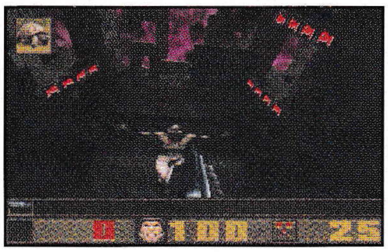


Već neko vrijeme ID software drži softversku publiku na laganoj vatrici, odgađajući izlazak svojeg dugo najavljivanog DOOMa 3 iliti QUAKEa. Pojavile su se različite slike i nekakve ALFA-BETA verzijice, ali mi vam donosimo TEST jedne od komponenata igre... DEATHMATCH tj. igru udvoje.

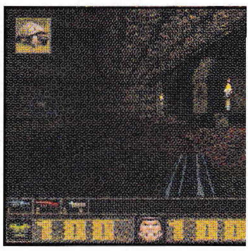
I iz ovog malog dijela igre vidljivo je kako će krajnje sve izgledati. Grafika i zvuk su stvarno fantastični, no ono što će ovu igru učiniti sigurnim pobjednikom je atmosfera tijekom igranja.

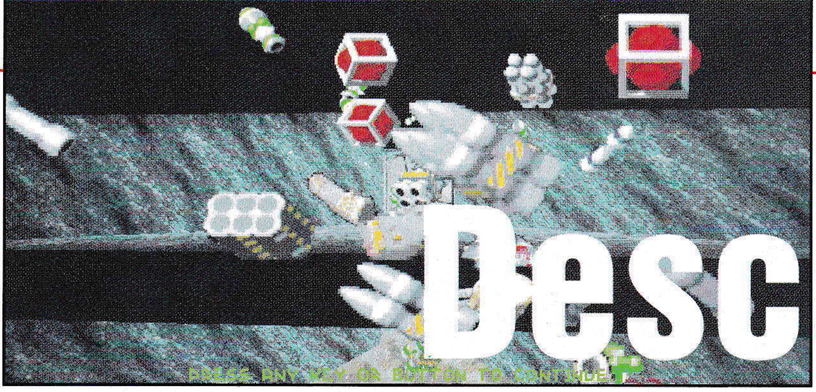
Kretanje, pucanje... je daleko najbolje od svih igara ovog tipa. Broj oružja u QUAKEu bit će mnogo veći nego u svim ostalim DOOM klonovima. Tako ćete neprijatelje moći umirivati alatkama poput pištolja na čavle preko pištolja, sačmarica do bazuka i bacača toplinski navođenih raketa! Jedina zamjerka ovom izdanju QUAKEa bio bi USER-UNFRIENDLY INTERFACE. Tako ćete sve promjene morati upisati u komandnu liniju QUAKEa koja se pojavljuje pritiskom tipka ESC. Preko nje (komandne linije) možete (morate) mijenjati gotovo sve, od razine detalja preko GAMMA correctiona, rezolucije igranja (ova verzija od 320x200 do 360x480) pa sve do glasnoće i glazbe. Igru smo pokušali igrati i u DEATHMATCHU, udvoje. Bilo je problema kod spajanja modemom, ali kad smo spojili računala u IPX mrežu i serijskim kabelom sve je bilo u redu (kad smo jednom shvatili točnu komandu). Vjerojatno vam je čudno što u ovu verziju nije implementirana puna SVGA rezolucija (640x480), no postat će vam sve jasno čim probate pokrenuti igru na bilo čemu slabijem od PENTIUMA sa 16 MB RAMA (za ovu konfiguraciju je igra i optimalizirana) jer će igra dosta trzati. Tko zna kakva bi konfiguracija bila potrebna za igranje u 640x480, ili kojoj većoj rezoluciji (možda Pentium Pro...). Potrebna konfiguracija? Pod DOS-om je potrebno 8 MB rama, a pod Win95 16 Mb rama. Od procesora bit će dovoljan 486 DX (barem na 66 MHz je minimum ako hoćete raditi nešto više od razgledavanja gotovo statičnih sličica). No, nije sve tako crno jer autori obećavaju i verziju za 486 računala. Postoji još jedna zanimljivost glede ispravnosti izvođenja igre. Ako vam osvjetljavanje ekrana padne ispod 10 sličica u sekundi, u gornjem desnom dijelu ekrana pojavit će se sličica kornjače... Tu kornjaču možete vidjeti na većini sličica, iako je igra testirana na 486 100 MHz sa 16 MB rama ! Ako vam se sruši mreža ili dođe do problema u protoku paketa, pojavit će se također ikonica, a ako vam količina RAM-a dođe jako nisko pojavit će se ikonica poput čip rama koja vas upozorava da malo smirite kretanje na 10-ak sekundi da bi se oslobodilo više fizičkog rama. Ova ikonica se, srećom, rijetko pojavljuje.

Što još reći o megahitu koji nas očekuje? Obećanja su velika, a i ono što smo vidjeli u ovoj djelomičnoj verzija daje nadu da će full verzija QUAKEa biti ono pravo. Mi čekamo...



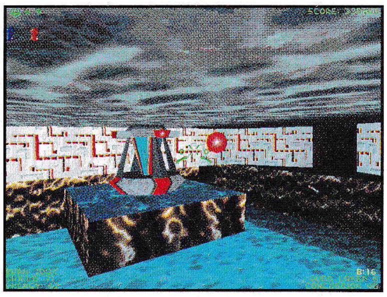






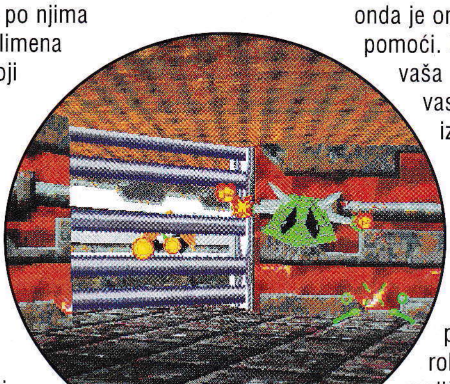
Descent 2

Hrvoje Kablar



Prava 3D ludnica počela je Doomom, nastavila se Dark Forcesom, Rise of the Triadom, Hereticom i drugima, ali ipak, prva prava 3D igra koja koristi čitavih 360 stupnjeva u svim smjerovima bila je Descent. Evo, ovih smo dana dočekali i njen nastavak pa pogledajmo što nam novoga dvojka nudi.

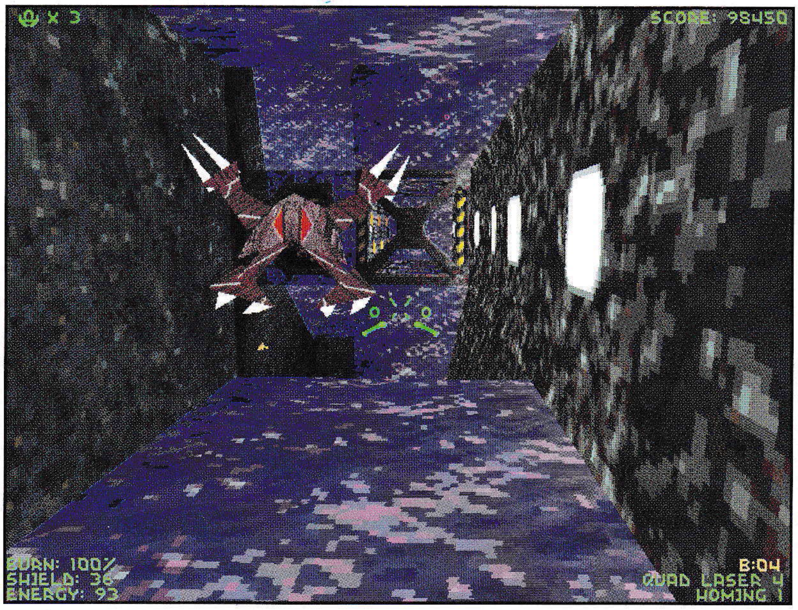
Zaplet je isti. Cilj igre je završiti svaku od 30 misija, koje se nalaze po raznim rudnicima, na raznim planetima. Naravno po njima (rudnicima) i dalje divljaju limena čudovišta (čitajte roboti) koji vas ometaju u konačnom cilju. Konačnin je cilj naći reaktor, uništiti ga te pobjeći što prije iz zahuktalog rudnika i pritom osloboditi kojeg taoca. Dakle, ništa novo ili, možda, griješim?



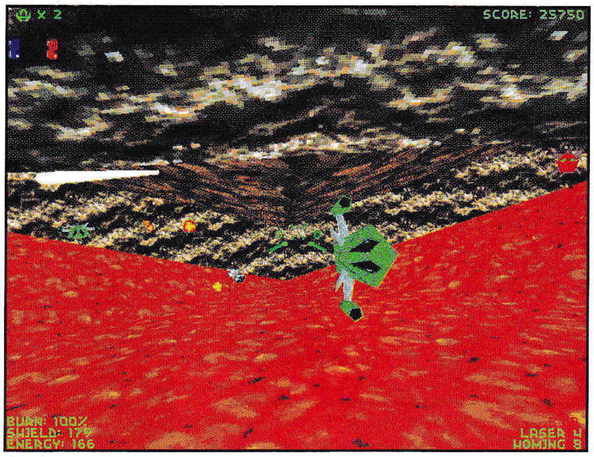
Descent 1 je imao 20 tipova robota dok ih nastavak ima 10-ak više, ali pripazite se, u Parallax Softwareu većinu vremena potrošili su upravo na poboljšanje taktičke umjetne inteligencije tih limenki. Stoga pripazite na leđa, to im je nova fora. No, da svi roboti ne bi bili loši roboti, pobrinuo se mali "guide bot" robot, vaš pravi anđeo čuvar. Većina vas je vjerojatno već čula o ovom mališanu, ali za one druge evo kratkog pojašnjenja. Sve što trebate učiniti je osloboditi ga, a onda je on čitav nivo samo vama na pomoći. Za to vrijeme on će slušati vaša naređenja (shift+F4) i za vas tražiti ključeve, reaktor, izlaz iz rudnika, taoce ili bilo koje druge korisne sitnice. Ako ga slučajno izgubite iz vida, ne brinite, on će se vratiti i ponovno vam pokazati put. Istina je da je ponekad malo teže krčiti put, uništavati zločeste robote i istodobno pratiti mališu, ali nakon malo vježbe sve će biti u redu. Da ne zaboravim, "guide bot" robotu kombinacijom alt-shift-F4 možete sami promijeniti njegovo ime (npr. Jura Tragač). Naravno, kako svaka stvar ima i svoju tamnu stranu, tako "guide bot" ima polubratića "thief bota" kojeg mama i tata nisu dobro odgojili. Naime, zloća vas stalno traži i prati te vam pokušava oteti vaša teško sakupljena oružja. Najjednostavnije rješenje je upucati ga što prije. Ostale robote nema smisla pobliže objašnjavati, ali uvijek vrijedi zlatno pravilo: "prvo upucaj, pa onda pitaj kako se zove".

Novih oružja ima nešto više od 10, ali ja ću spomenuti samo najvažnija i najatraktivnija. Jedno od njih je svakako guide misille (navođena raketa) koja u Descent stilu prati 3D pravila igre. To znači da ćete uz malo vježbe (ili malo više?) moći ubijati neprijatelje koji se nalaze iza ugla. Nakon ispaljene rakete, na dnu ekrana pojavljuje se mali prozorčić (kamera na raketi) te tipkama smjera upravljamo do cilja. Za kraj ovoga dijela spomenuću još samo dva vizualno vrlo dojmljiva oružja - gauss cannons (sjetite se Syndicatea) i helix cannon koje rade pravu zbrku sa svojim metama.

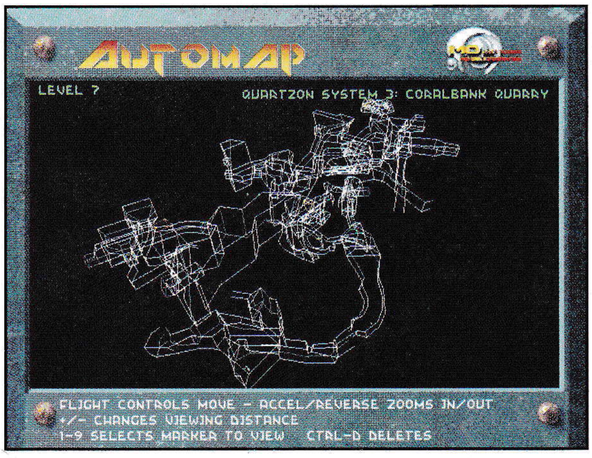
Grafička strana doživjela je

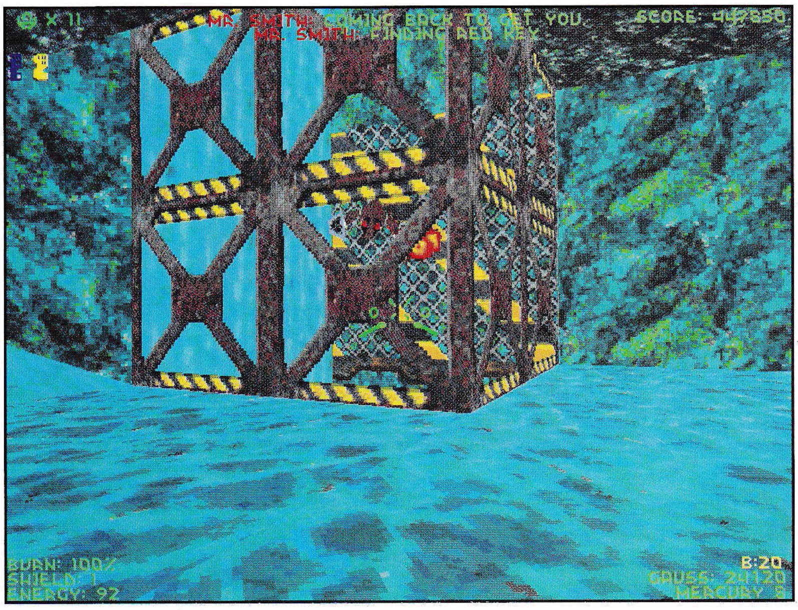


Ovo je jedan od novih robota (Diamond Claw) koji je prije služio kao kopač ruda, a sad će vjerojatno služiti kao rasturač vašeg malog brodića.



Autokarta, na nekim višim nivoima zna biti jako komplicirana, ali ako ste imalo snalažljivi bit će vam od velike koristi.





ALTERNATIVNO

***Descent* * Nakon izlaska dvojke malo je vjerojatno da ćete poželjeti igrati jedinicu, ali možda ste u krivu, jer velikih razlika nema.**

***Terminal Velocity* * Ako vam se teško snalaziti u klaustrofobičnim hodnicima Descenta, premjestite se na otvoreno i nastavite "drapati" po neprijateljima..**

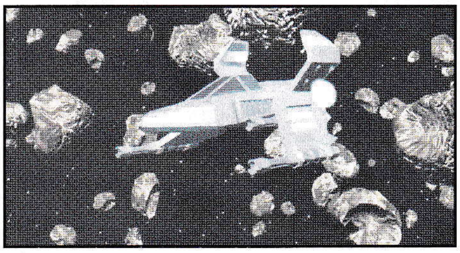
također neka poboljšanja. Lava i voda više nisu statične nego teku. Osvjetljenja i sjenčanja, koja su bila veliki plus u prvoj igri, sada su bitno poboljšanja, a ako želite možete uništavati i svjetiljke te i tako mračnu, klaustrofobičnu atmosferu učiniti još mračnijom, a igru još težom. Meni osobno najdraži napredak je prisustvo renderiranih međusekvenci u visokoj rezoluciji, koje su zamijenile statične slike i kratke brifinge iz prvog dijela. Šteta da je i dalje muk, nema digitaliziranog govora, ali i bez toga, načinjen je veliki pomak na bolje. Za razliku od shareware verzije, koju su vjerojatno već svi odigrali, u konačnoj verziji moguće je mijenjati rezolucije sve do nebeskih visina. Na raspolaganju su vam sljedeće: niska 320x200, srednja 320x400, visoka 640x480 i 800x600, a preko komande linije (D2 -superhires) možete dignuti rezu i na nevjerovatnih ali i totalno neupotrebljivih 1024x768 i 1280x1024 točaka (imate li Pentium Pro?). Iako se u Parallaxu hvale da su znatno ubrzali grafički engine, s povećanjem detalja brzina je ostala praktički ista, tako da će rezolucije320x200 i 320x400 biti korištene na 95% strojeva. Što se tiče 640x480, na mom relativno brzom Pentiumu 100, Descent 2 je bio gotovo neigriv pa prosudite sami.

Jedna od najdiskutabilnijih stvari iz Descenta 1 bila je mapa.

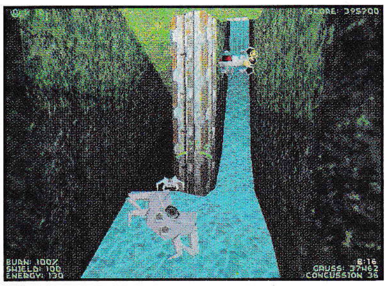
Mišljenja su bila podijeljena, neki su je dizali do nebesa, a neki mrzili. Sada ovi drugi definitivno neće biti zadovoljni, jer je ista ostala nepromijenjena. Moje je mišljenje da jedna ovakva tipično 3D orijentacijski kompleksna igra može imati samo takvu mapu i nikakvu drugačiju. To znači da je i dalje možete rotirati u svim smjerovima i zumirati naprijed, nazad, a jedina novost je da na njoj možete označavati lokacije po želji.

To bi bilo to, glavne stvari sam nabrojao, a ostale su još neke sitnice: mogućnost snimanja pozicije za vrijeme nivoa, zatim postavljanja orijentacijskih markera po nivou, dosta novih multiplayer opcija, audio trackovi grupa "Skinny PuppY" i "Type o Negative", novi bossovi (glavni neprijatelji na kraju nekih nivoa), afterburneri, gomila tajnih nivoa... Nadam se da ništa nisam propustio.

I što na kraju reći, Descent 2 je prije svega i još uvijek samo Descent 1 s određenim poboljšanjima, tako da oni koji nisu voljeli jedinicu zasigurno neće voljeti ni dvojku, a meni se postavlja pitanje nisam li ja ipak igrao samo Descent 1 i pol.

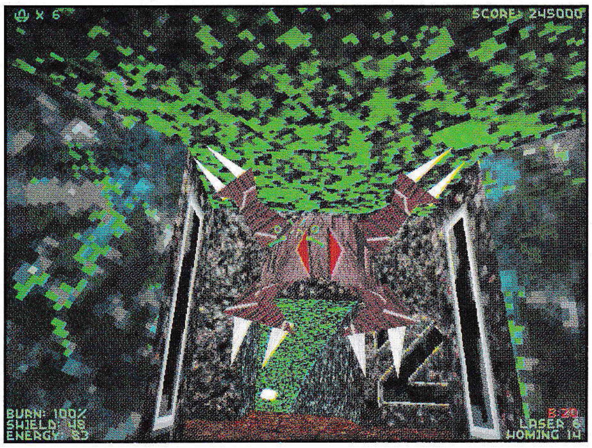


U stvarnom životu vjerovatno volite otvarati kutije (čitaj; darove) različitih veličina, ali u Descentu 2 ćete to zauvijek zamrziti.



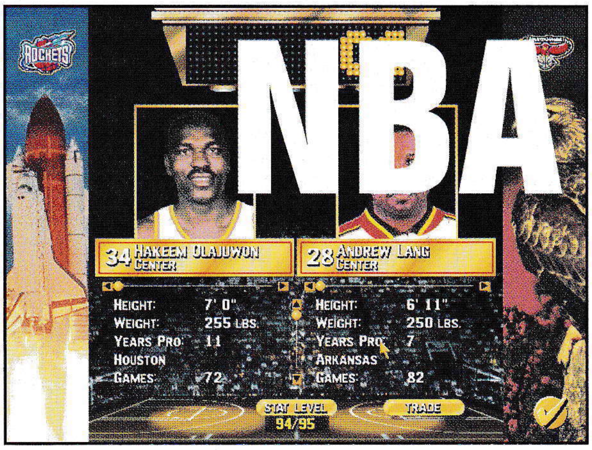
DESCENT 2	
Igrano na: PC 586/100, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	82%
Grafika	76%
Igrivost	78%
Interplay	
UKUPNO	83%
Min. konfiguracija: PC 486DX/33, 8MB	

Nakon poboljšanja umjetne inteligencije robota, u ovakvim situacijama jedan vam je sigurno za leđima.



NBA Live '96

Patrik Pencinger



Kad se prvi put pojavila, NBA Live 95 mnoge je zapanjila svojim probojem u svijet informatičkih igara. Po izlasku postala je najprodavanija simulacija košarke svih vremena. Programeri koji su je stvorili nisu besposleno sjedili, nego su punom parom radili na novom nastavku. Pri njegovoj izradi služili su se znanjem samih NBA igrača, NET surfera i ostalih ljubitelja informatičarskih igara. Rezultat je pred vama: NBA Live 96 !

Dobrodošli u svijet NBA Live košarke, godina 2.

Što je ostalo isto, što je promijenjeno / novo ?

Već sam napomenuo, prošle godine je izašla NBA Live 95. Svi ljubitelji sportskih simulacija bili su oduševljeni. Pred programere Electonic Artsa već je tada postavljen težak zadatak - stvoriti novi hit! Oni su u tome i uspjeli, staru dobru NBA 95 dotjerali su gotovo do savršenstva. Možda najveće promjene doživjela je grafika, kod igranja je primijenjen novi sustav tzv. VIRTUAL STADION. Ta tehnika već je viđena u igrama kao što su NHL 96, FIFA 96, no ovdje je dotjerana gotovo do savršenstva.

Računalo je sada mnogo pametnije, no ništa ne može nadomjestiti prijatelja kojeg ubijate u pojam zabijajući mu koš za košem... Inače, NBA 96 mogu odjednom igrati najviše 4 igrača (dva na tipkovici, 2 na joysticku). Čudno je da ne postoji mogućnost igranja preko modema, serijskog kabela ili mreže, no i to se očekuju u PATCHOVIMA (zakrpama...) koje će uskoro biti moguće skinuti s Interneta. Također u vidu "zakrpe", već sad se mogu dodati neki igrači (za koje je nevjerojatno da nisu uključeni u prvu verziju) kao što su Barkley, Jordan, Magic! Moguće je stvarati i "custom" igrače, što zna biti vrlo zabavno. Već standardno, u igri se pojavljuju sve momčadi američke košarkaške lige, a kome ni to nije dovoljno, može stvarati i nove sa već postojećim ili gore navedenim "custom" igračima.

Za pohvalu je što se u samoj igri može sve živo iskonfigurirati pa ako se ne želite zamarati mijenjanjem igrača radi ozljeda, faula ili umora, igrajte u ARCADE modu. Postoji i SIMULATION mod, u kojem je sve realno i, naravno, teže! Možete promijeniti gotovo svako pravilo i tako si igru učiniti ugodnijom. Posebno je zanimljivo razrađeno određivanje karakteristika suca, tj. koliko često će biti dosuđivani razni prekršaji.

Također, gotovo do savršenstva je dotjeran i COACHING meni tj. uloga trenera. Tako možete uključiti automatsku promjenu igrača, posebno određivati taktiku napada, posebno obrane... Možete pozvati i TIME-OUT, ali jedino ako vi imate loptu. Moguće je 7 takvih prekida tijekom utakmice. Ako slučajno pozovete TIME OUT osmi put, sudi se tehnički prekršaj i protivnička ekipa ima slobodno bacanje, ali se igra ipak zaustavlja. Da biste usavršili igru, gledajte već odigrane utakmice. Ovdje u pomoć priskače REPLAY. Moguće ga je gledati iz 8 različitih kuteva tako da vam ništa ne bi trebalo proći nezapaženo. Kameru možete i ZUMIRATI i to tipkama + i - u kombinaciji sa SHIFTom. Sve to će vam pomoći da izgradite vlastitu taktiku i da, kad nabavite PATCH za igru preko dva računala, frendu nabijete komplekse...

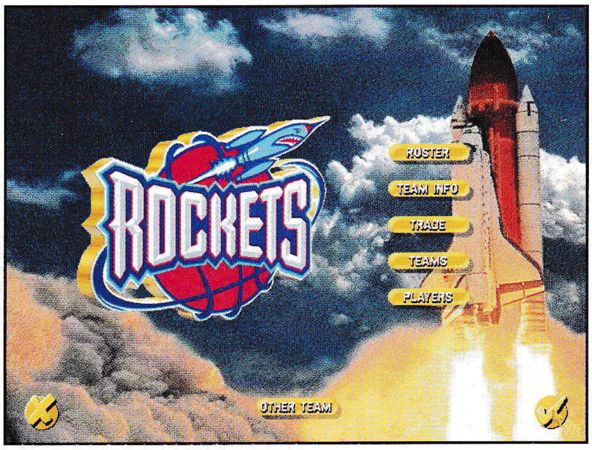




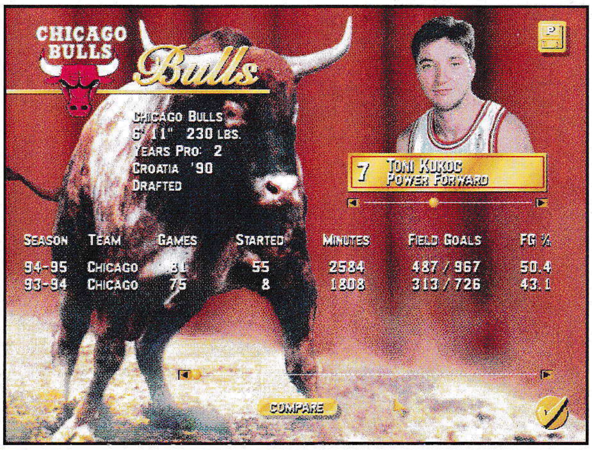
Tehnička strana

Na početku nešto o grafici. Ona

Svaki tim ima osim znaka i "zaštitnu" sliku. Rocketsi npr. imaju sliku space shuttlea.







I mi svog bika za trku imamo! Na slici vidimo našeg Tonija zajedno sa (još) neprepoznatljivijim kolegom iz tima.

je već standardno u igri (između utakmica) SVGA.

Iako je grafika u 256 boje, izgleda stvarno spektakularno. U skladu s time je i minimalna konfiguracija, naime ne može se pokrenuti bez SVGA kartice, i to PCI ili LOCAL BUS sabirnice. U samoj igri postoje tri grafička moda. Tu je LOW-RES (320x200), MEDIUM (640x240) i HIGH RES. Ne bih vam preporučio MEDIUM RES jer je to ustvari HIRES grafika, ali joj nedostaje svaki drugi horizontalni red, tako da slika prilično loše izgleda! HI-RES je (kao i uvijek) rezerviran za vlasnike PENTIUMA. Da bi se postigla zadovoljavajuća brzina igre moguće je isključivati neke dodatne opcije, npr.ANTIALIASING (uglađivanje ispikseliziranosti), odsjaj igrača od parketa, publiku, i.t.d. Sve to zajedno jako privlačno izgleda...

Animacije (uvod...) su u već prije spomenutoj MEDIUM rezoluciji. Smatram da to baš i nije najsretniji izbor - dosta su tamne i nekako "neprirodne". Sve to puno bi ljepše izgledalo u staroj, dobroj VGA grafici (ako već ne može u punoj SVGA...).

Zvuk je priča za sebe i zaslužuje najviše ocjene. Cijelu igru prati moderna plesna glazba (američki dance, nešto drugačiji (kvalitetniji) od "našeg". U igri su tu već klasični zvučni efekti, a tijekom utakmice bodre vas (ili vašeg protivnika) navijači). Skoro svi zvukovi u igri su semplirani (kao i glazba)...mora se s nečim popuniti CD, no izgleda da je i tu bilo "poteškoća" jer na CD-u se nalazi samo oko 310 MB...).

Za kraj...

Što još reći o ovoj igri? Ona će bez sumnje postati hit. Onima koji već imaju NBA 95 preporučio bih, ako već namjeravaju potrošiti 400-tinjak kuna za igricu, da radije kupe nešto drugo, dok bih ostalima (posebno ljubiteljima sportskih simulacija) preporučio ovu igru!

NEKOLIKO SAVJETA:

- pošto se lopta brže dodaje nego nosi terenom, na tome treba temeljiti vaš napad jer dobar napad i nepredviđeno dodavanje zbune svaku obranu, ma kako god ona dobra bila!
- veće šanse za pogodak koša imat ćete ako loptu ispustite što više u skoku.
- upoznajte se s krakteristikama igrača da biste lakše odredili dobre i loše strane vaše momčadi.
- postoji mogućnost razmjene igrača među ekipama, a kad vam to dosadi i poželite sve vratiti kako je i bilo, jednostavno kliknite na ORIGINAL i svi igrači će biti vraćeni u prvotni tim...

Ako vam ne ide, ili ste već umorni, izađite van i "zahaklajte" s frendovima...

NBA LIVE '96

Igrano na: PC 486/120, 8MB

Druge platforme: PSX

Zvuk 77%
Grafika 79%
Igrivost 82%

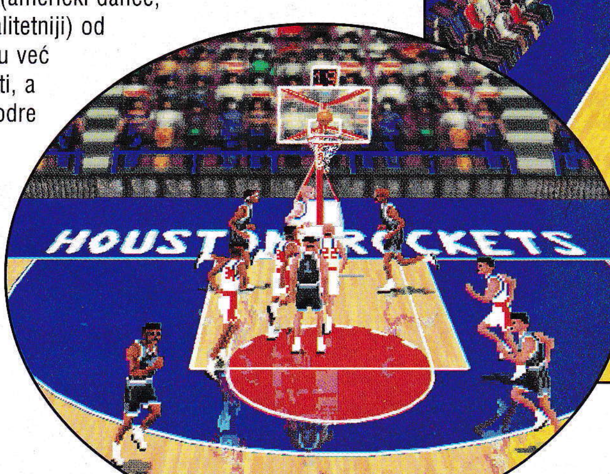
Electronic Arts

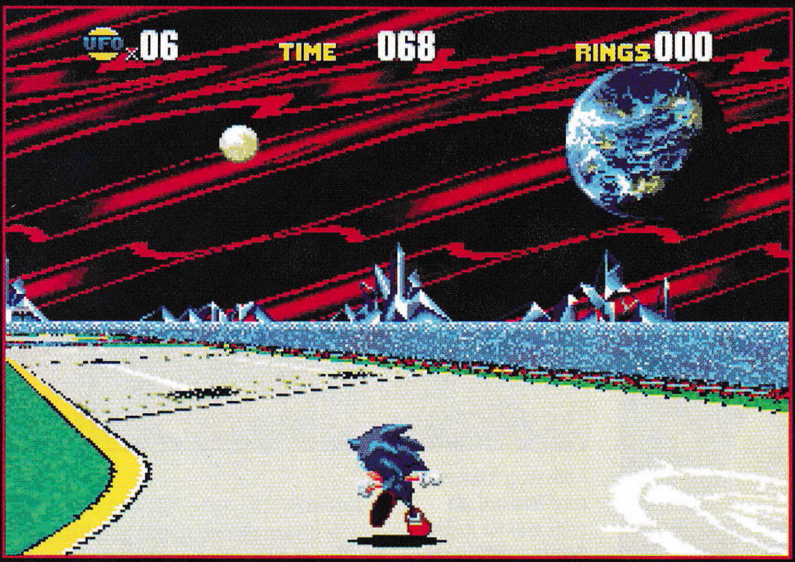
UKUPNO 80%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB

Iako ima mnogo pogleda (kamera) iz kojih možete igrati ovo je definitivno najupotrebljiviji.







Na bonus nivou potrebno je u određenom vremenu trčeći cestama pokupiti što više prstenja. Što više prstenja, to više bodova i života.



Jedna od najzabavnijih stvari je trčanje. Jako se zaletite i poput likova u crtiću prođite kroz prolaz. Ako vam to ne uspije od prve, uhvatite malo veći zalet.

Sonic the Hedgehog

Emil Marmelić

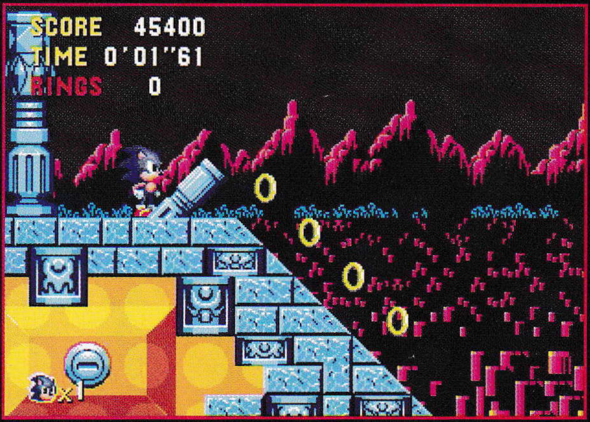
Svi se sjećaju Sege Genesisa, odlične igraće konzole i njene isto tako odlične igre Sonic the Hedgehog. I upravo se ta legendarna igra pojavila i za PC. U kakvom ruhu - ocjenite sami.

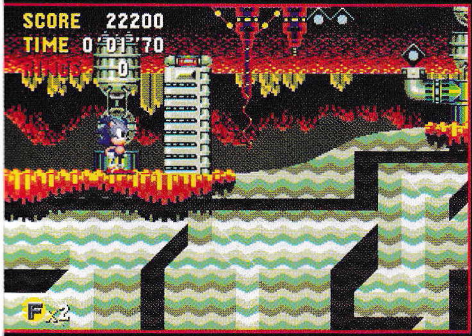
I tako nam je došla još jedna igra za Windowse 95. Riječ je o Sonic The Hedgehodu, plavom ježu koji je putovao kroz razne svjetove sakupljajući zlatne prstenčiće. Sad se, vjerojatno, pitate čemu tolika buka oko jedne obične arkadice za nove Windowse. Pa upravo stoga jer je taj mali jež (za one koji ne znaju) zaštitni znak Sege, on je Segi ono što je Mario Bros Super Nintendu. Osim što se pojavila samo za W95, igru "krasi" još jedna specifičnost. Naime, možete je pokrenuti samo ako imate Pentium. Da, dobro ste pročitali. Ovo je ujedno i prva arkada za Pentium. Čak se ne možete ni prošvercati, jer prije svakog ulaska u igru računalo provjerava na kojem stroju se vrte Windowsi i ako to nije Pentium, ne dopušta vam ulazak u igru. No ipak, nemojte svi koji nemate Pentium preskočiti ovaj tekst jer biste propustili zaista najbolju arkadu za konzole, a usudio bih se reći i jednu od najboljih arkada ikad napravljenih za bilo koje računalo.

Igra dolazi na jednom CD-u. Nakon njene instalacije kreira se nova skupina ikona gdje možete pokrenuti igru. Kad (ako) je pokrenete, jedina opcija koju možete izabrati je PLAY i EXIT. Ako se odlučite za play, ulazite u 1. nivo i vaša avantura počinje. U igri vam je cilj pokupiti što više zlatnog prstenja i doći do kraja nivoa, i tako sve do kraja igre. Da to ne biste uspjeli olako, pokušat će vas onesposobiti razni neprijatelji, poput letećih kukaca, kornjača, ptica, raznih robota i dr. Njih se možete rješavati tako da skočite na njih i od njih napravite cvijet. Igru karakterizira velik broj nivoa i velika brzina u kojoj će uživati svi pravi arkadoljupci. Nivoa ima 10-ak, a svaki se sastoji od 3 podnivoa do kojih ćete nenadano dolaziti tijekom igre i oni će vas pomalo dekocentrirati. Ponekad, nakon nekoliko nivoa, dolazite do bonus nivoa gdje ćete trčati cestom i u određenom vremenu pokupiti što više prstenja. Prstenje vam, osim za bodove, služi i za uštedu života jer dokle god ga imate nitko vas ne može ubiti. Možete i ostati bez njega, ali ako ste dovoljno brzi, lako ćete ga ponovno pokupiti. Pravilo igre je da stalno idete desno jer ćete tako najlakše završiti nivo.

Osim što ćete se kretati po kopnu, dosta vremena ćete biti i u vodi. Pripazite koliko ste dugo pod vodom jer, ako ste predugo, izgubit ćete život. Čim se pojavi mali žuti usklićnih koji vas neprestano slijedi, požurite se dokopati zraka jer sada vas ne može spasiti ni prstenje.

Ako ste zaista veliki ljubitelj arkadica, već ste i prije nego ste pročitali tekst rekli sami sebi: "to moram imati". I bili ste u pravu. Osim što igru karakterizira velik broj različitih nivoa, neprijatelja i glavolomki, grafika i zvuk su zaista nešto neviđeno u ovakom tipu igara, a o tome najbolje govore i slike. Posebno bih istaknuo veliku brzinu





igre pa najčešće nećete znati gdje ste i koliko udaljeni od kraja nivoa.

Osim velikih hardverskih zahtjeva, ništa drugo mi ne pada na pamet. Na žalost, to je toliko veliki NE, dovoljan da igra ne prikupi velik broj obožavatelja jer svi oni koji vole arkade imaju 386-ice i 486-ice, dok je malen broj onih sa Pentiumima, a kako stvari (cijene) stoje, tako će i ostati. No, nadamo se da će oni sa slabijim računalima naći neku drugu, možda i bolju, arkadu za sebe.

I na kraju...

Posljednji dojam o igri?! SUPER. Igra je, ako zaboravimo da je rađena samo za Pentium, jedna od najboljih arkada za PC. Zato ako imate Pentium, moj je savjet da svakako nabavite ovu igru. A ako ste dobri, dopustit ćete i prijateljima koji vole arkade da malo uživaju u onome u čemu vi uživate svakodnevno.

SONIC THE HEDGEHOG

SONIC THE HEDGEHOG	
Igrano na: PC 586/100	
Druge platforme: Sega Genesis	
Zvuk	76%
Grafika	82%
Igrivost	69%
Sega	
UKUPNO	73%
Min. konfiguracija: PC 586/100, 8MB	



Dungeon Keeper

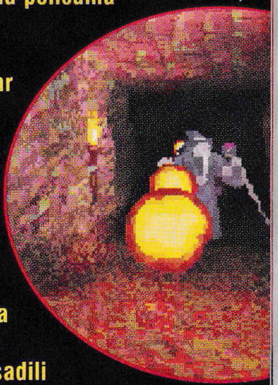
Hrvoje Kablar



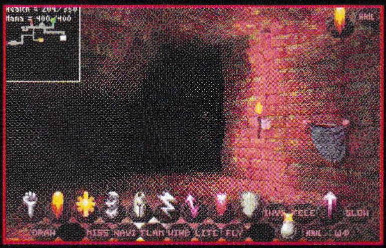


Već je peti mjesec, a Bullfrogov željno očekivani naslov Dungeon Keeper još se nije pojavio mada je najavljivan prije 2 i pol mjeseca. Pokušali smo otkriti što se dogodilo, pa evo što smo doznali.

Na Internetu se puno priča o tome pa smo tako odgovor pronašli u intervjuu s prvim Bullfrogovim čovjekom, Peterom Molneuxom. Kad su ga pitali zašto Dungeon Keeper (DK) kasni, on je jednostavno odgovorio: "Kriterij po kojem smo se orijentirali je slijedeći - kad vam u sobu gdje vi slučajno igrate DK-a dođe mlada potpuno gola djevojka želeći vam se potpuno predati, a vi na to odgovorite, pričekaj malo samo da zvršim ovaj nivo, tek onda će igra biti ono što želimo da bude." Još je jedan razlog zbog kojeg kasni DK-a, a to je njegova kompliciranost odnosno imate mogućnost upravljanja gotovo svime što postoji u igri, a to se za prosječnog igrača pokazalo prenapornim. Dok vi ovo čitate, svi problemi u DK-u su riješeni, a igra se sigurno pojavljuje na policama sredinom petog mjeseca.



A sad još par riječi o načinu igranja, za sve one koji nisu pročitali specijalno izvješće iz 14. broja Hackera. Prošlo je dosta vremena od Tie Fightera i vama su već dosadili dobri plavokosi heroji koji su preplavili tržište igara. U DK-u vi ćete upravljati Dungeon Masterom, koji je vrlo opak i zao i koji će se na svoj osoben način obračunavati sa svim dobrim čarobnjacima i vitezovima koji kroče na njegovo područje. DK je mješavina akcije i strategije, gdje su akcijski djelovi kombinacija Dooma i Magic Carpeta, a strategijski se dio sastoji u kontroliranju velikog broja vaših zlih, a vjernih podanika različitih karakteristika. Naravno, bit će tu i ogroman broj najrazličitijih spellova, a Bullfrog tvrdi da su igračke sposobnosti DK-a neograničene.



Gomila magija i raznolikih čudovišta nam obećava dobar provod!

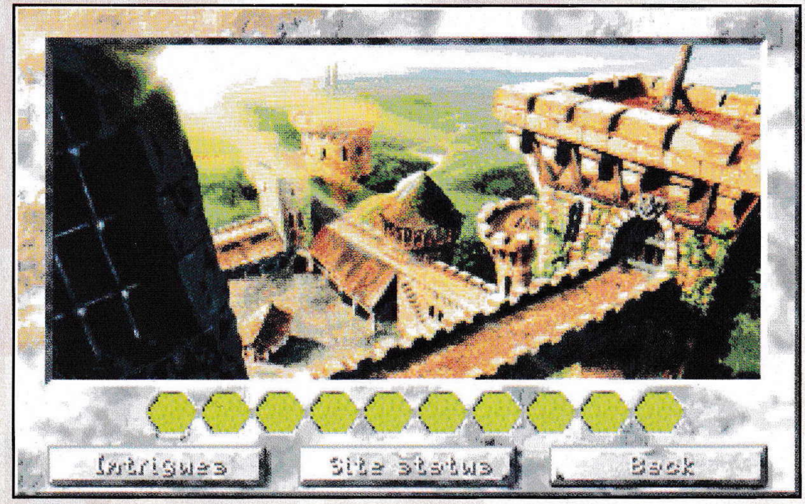




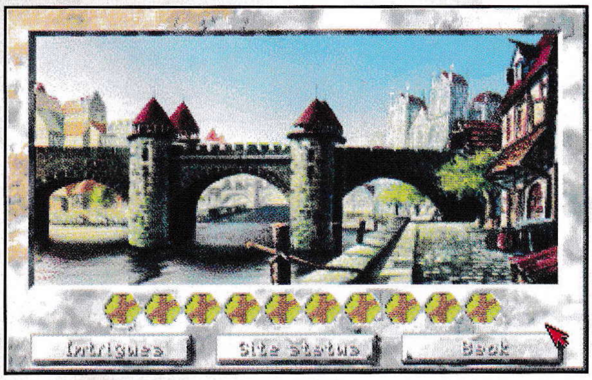
Crusade

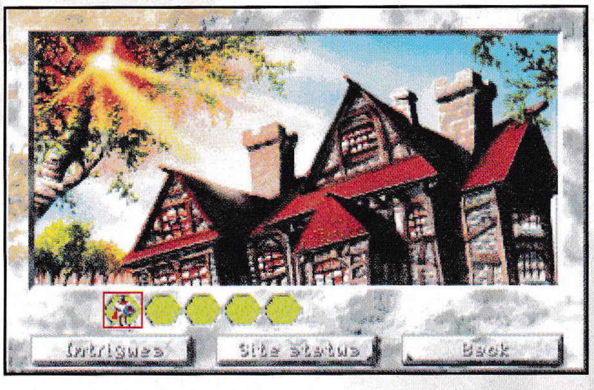
Emil Marmelić

Command & Conquer i Warcraft 2 zacijelo su dvije najigranije strategije zadnjih mjeseci. Ali da ne bi tako i ostalo, pobrinuli su se momci iz Greenwood Entertainmenta izbacivši na tržište i treću, pozornosti vrijednu strategiju - Crusade.



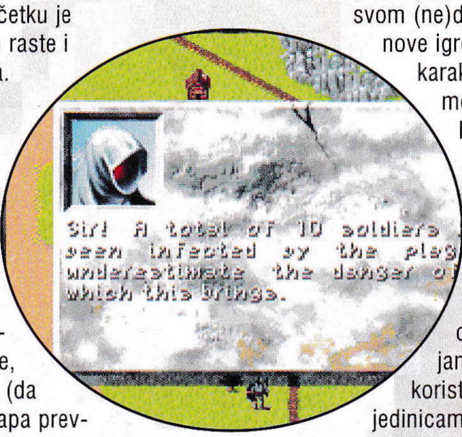
Ovo je vaša utvrda. Poslužit će vam za odmaranje i kupovanje novih jedinica. Ako je napadnuta, najbolje ju je braniti katapultima.





Radnja ove vrlo dobre strategije događa se u dalekoj prošlosti, u doba kad su se ljudi međusobno borili samo kopljima, katapultima i samostrelima, a cilj je, kao i u drugim igrama ovog žanra, pametnim potezima uništiti neprijatelja i zavladati njegovim teritorijem, a pritom zarađivati zlatnike, jačati vojsku i zaraditi za starost. Vi ste (veliki) osvajač koji se sa svojom vojskom (na početku je mala i slaba, no vremenom raste i jača) bori protiv neprijatelja. Usto, morate još i pribaviti novac za nove vojnike ali i za oporavak starih.

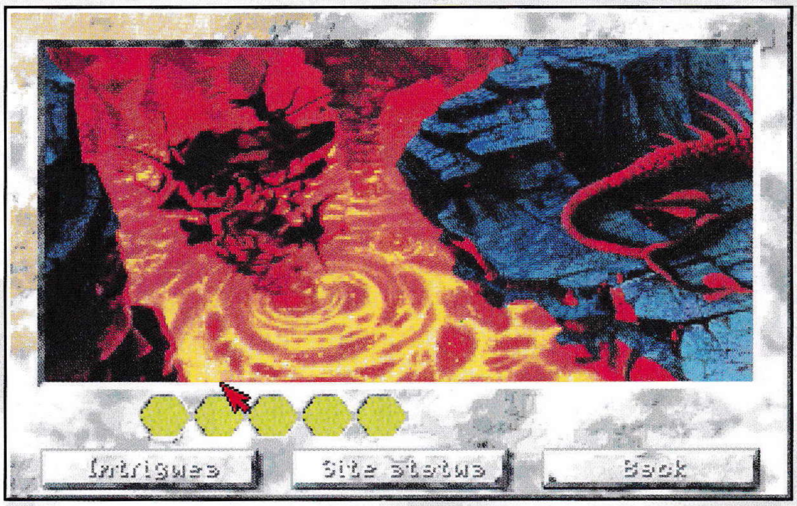
Ulaskom u igru imate izbornik gdje osim onih osnovnih opcija (Load, Save, Quit...) možete promijeniti mnogo opcija u igri kao i promijeniti sve vezano uz nju. Naime, svi oni koji vole prigovarati (da ovo i ono ne valja, da je mapa prevelika ili premala, da su vojnici pretamni ili prezeleni) sigurno će biti oduševljeni Greenwoodovim rješenjem. U opcijama Units editor i Scenario editor moći ćete promijeniti sve što želite, od izgleda građevina, terena i živih bića (bilo bi pogrešno reći - ljudi ili vojnika - jer se borite i sa zmajevima, patuljcima, čarobnjacima, monstrumima ...) pa sve do snage i jačine jedinica, broja poteza, cijene i ostalih karakteristika. Kad ste gotovi s promjenama, potrebno ih je još samo snimiti pa možete uživati u svom (ne)djelu. Prije početka svake nove igre potrebno je odrediti karakteristike vašega lika. To možete na 2 načina - da prihvatite prosječne vrijednosti svih karakteristika ili da "bacite kocku" za svoje osobine (vodstvo, karizma, zdravlje i sreća). Tijekom igre ekran će biti podijeljen na dio gdje se odvija igra i na dio s opcijama. Navedene opcije koriste nam za upravljanje jedinicama, kupnju novih jedinica, potpisivanje primirja, prodaju i kupnju namirnica, predaju i završavanje kruga. Za sve one koji su igrali History line upravljanje neće biti nikakav problem, ali i ostali će brzo ući u štos i već nakon nekoliko borbi ovladati komandama. Ali, evo nekoliko savjeta: Na početku igre osvojite što veći broj malih seljačkih kuća jer će vam one kasnije donositi urod žita, a prodavši ga, još ćete i zaraditi. Ako možete, u svakoj osvojenoj zgradi držite bar jednog vojnika ili, još bolje, katapult (u onim važnijim) da biste odoljevali napadima. Ako vaše jedinice ne troše puno žita, a vi ga imate i previše, prodajte sav višak (to radite klikom na ikonicu s vrećom). Ponekad će biti potrebno napadati i skitnice i nomade, no tada s tim jedinicama nemojte stajati blizu vaših naselja jer biste ih mogli zaraziti



Vaš će špijun za nekoliko zlatnika otkrivati tajne i širiti glasine.







kugom. Svaki put kad osvojite neki grad ili manje naselje i kad u njemu imate nekog svog čovjeka, možete početi širiti glasine ili krasti novce i žito. No takve operacije su skupe pa ako nije nužno, nemojte ih izvoditi. Puno je korisnije ući u grad kad je u njemu već neki neprijateljski vojnik i tada početi širiti glasine. Imate li sreće, građani će sami istjerati neprijateljske vojnike. U napadima morate pozorno pratiti čime se brane vaši neprijatelji da ne biste, misleći da ste dovoljno jaki, izgubili pred samim dvorcom. Najučinkovitiji su napadi na gradove katapultom. Korisno i lukavo je spojiti dvije jedinice u jednu te tako povećati snagu na tom dijelu, ali i onemogućiti neprijatelju da sazna točan broj vaših jedinica. Svaku svoju jedinicu možete trenirati, liječiti ili pokretati. Za svaku jedinicu dobit ćete opcije ako kliknete mišem na nju i potom nekoliko trenutaka držite tipku.

Ova igra trebala bi naći svoje mjesto u zbirkama ljubitelja strategija. Hardverski zahtjevi nisu preveliki pa će svi oni koji posjeduju čak i 386-icu moći uživati u igri. Naravno, pravi doživljaj je kad imate jači stroj i zvučnu karticu. Zato ako ste završili C&C i Warcraft 2, ponovno zagrijte stolac i na posao.

Naravno, u jednom krugu možete obavljati samo jednu radnju pa nećete moći istodobno liječiti jedinice i trenirati.

Poželite li kupiti neku jedinicu, stisnite na ikonu šljema i mačeva (druga na dnu ekrana) i kliknite na mjesto gdje želite obaviti kupnju. Već u sljedećem potezu ta jedinica će biti spremna za borbu. Važno je napomenuti da se na određenim mjestima kupuju određene jedinice odnosno nećete u seoskoj kućici kupovati zmajeve ili vojnike, već samo seljake, a u većim gradovima moći ćete nabaviti čak i čarobnjake, izviđače, katapulte... Uvijek tijekom igre možete saznati koliko se ukupno jedinica nalazi na ploči pa tako možete planirati i svoj napad.

Zašto nabaviti ovu igru?

Puno opcija, lak načina igranja,... pa...igru preporučujem svim ljubiteljima strategija, onima koji to nisu i onima koji će to tek postati. Igru mogu igrati 2 igrača preko modema ili serijskog kabela. Zvuk, glazba i grafika su izvrsni, pogotovo su lijepo napravljeni crteži u međusekvencama igre. Tako ćete npr. moći vidjeti slike svih vojnika i jedinica, zgrada i gradova, što će vas, vjerojatno, zadiviti kao što je i mene.

CRUSADE

Igrano na: PC 586/100, 8MB

Druge platforme: N/A

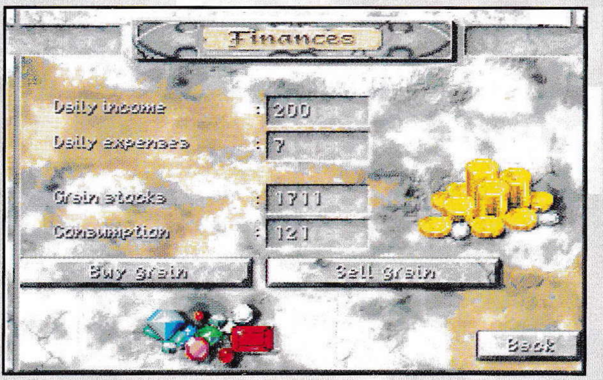
Zvuk	75%
Grafika	78%
Igrivost	73%

Greenwood Ent.

UKUPNO 72%

Min. konfiguracija: PC 386/40, 8MB





Prodajom žita skupljate novac za kupovinu novih jedinica. Pazite da vam ostane dovoljno žita za ishranu jedinica.

Znači li vam što ime Legend Entertainment? Iskreno, kad sam ga prvi put čuo, meni baš i nije ulijevalo previše povjerenja, ali nakon Mission Criticala.... više nisam siguran. Mada Mission Critical idejno ne predstavlja nikakvu revoluciju, grafički i ugođajem sasvim sigurno određuje smjer tvorcima svemirskih avantura.



Mission Critical

Dario Rakovac

Svi smo se mi nebrojeno puta zapitali, gdje sve ovo vodi?. Svi smo svjesni činjenice da naša rastuća ovisnost o kojekakvim tehnološkim pomagalima polako počinje prelaziti granice zdravog razuma, ali smo isto tako svjesni, možda čak i tužne činjenice, da bi nam život bez svih tih čuda tehnike bio nemoguć. Sve što nam preostaje je da plutamo negdje između, uživamo u dostupnom i pretvaramo se da zagađenja, bolesti i ozonskih rupa nema. Pitate se čemu ove "lijepe" riječi? Napisao sam ovo jer su dečki iz Legenda u ovoj zanimljivoj igrici ponudili još zanimljiviji tijek događanja. Naime, radnja Mission Criticala temelji se upravo na ovom problemu, a ideja je sljedeća...



Djeluje li vam ovaj momak poznato? Zamislite ga s malo dužom kosom, bradom i povećom grbom na čelu.

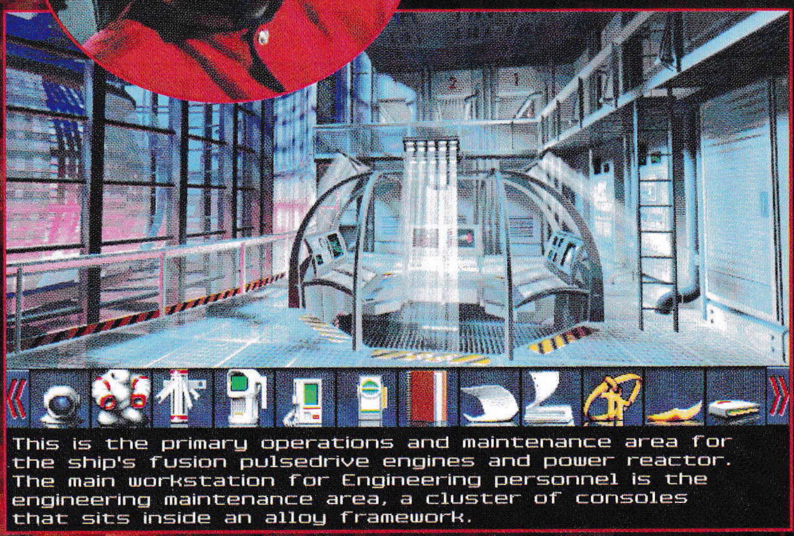
Svjetla budućnost

U drugoj polovici 21. stoljeća čovjek je stigao na prag velikog otkrića - prave umjetne inteligencije. U strahu od mogućnosti da bi takav novi oblik života ubrzo mogao nadići čovjeka, UN je odlučio prekinuti i znatno ograničiti razvoj novih tehnologija općenito. Takav je potez izazvao secesiju nekoliko najrazvijenijih država koje su oformile alijansu triju država. Slijed događaja vrlo je predvidiv - 2085. god. počeo je strahoviti rat koji je trajao samo dva mjeseca nakon kojih su obje strane bile tako iscrpljene i u ljudstvu i materijalu da rat više nije bio moguć. Svijet je ušao u fazu poznatu pod nazivom NOVI hladni rat. Status quo trajao je do 2111. godine kad je rat planuo ponovno, ali sad u interplanetarnom obimu. Od tada je prošlo dugih dvadeset godina i alijansa je na kraju snaga. Posljednji očajnički pokušaj za spas svega



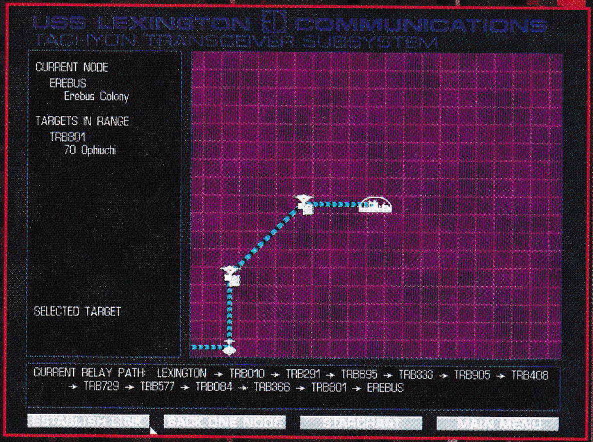
dobrog vodeći umovi alijanse našli su na dalekom, slučajno otkrivenom planetu Persephone. Sonde su na njemu otkrile nešto što se da protumačiti kao trag davno nestale civilizacije čija bi eventualno naprednija tehnologija mogla biti spas za alijansu. U tu svrhu dva su broda, znanstveni Jericho i borbeni Lexington, poslani na Persephone. Budući je to uvijek trenutak kad se počinje gubiti tlo pod nogama, nije slučajno da je naše junake upravo kod tamne strane planeta čekala UN krstarica. Kapetan Lexingtona, ne videći drugog izlaza, odlučio je predati se UN zapovjedniku i sakrivši nuklearnu glavu poprilične snage na jedan od transportnih shuttleova kojim će zarobljenici preći na UN brod, razoriti UN-ovce. Loša je strana plana što će u eksploziji stradati i kompletne posade Jericha i Lexingtona. No, lukavi se kapetan izvukao i iz toga jer je onesvijestio baš vas i prijavio vas kao žrtvu kraće borbe s UN snagama te tako prevario UN zapovjednika i proveo svoj strašni plan u djelo. Sve što se vidjelo bio je samo jedan veliki bum nakon kojeg se budite sa strašnom glavoboljom, na praznom Lexingtonu...

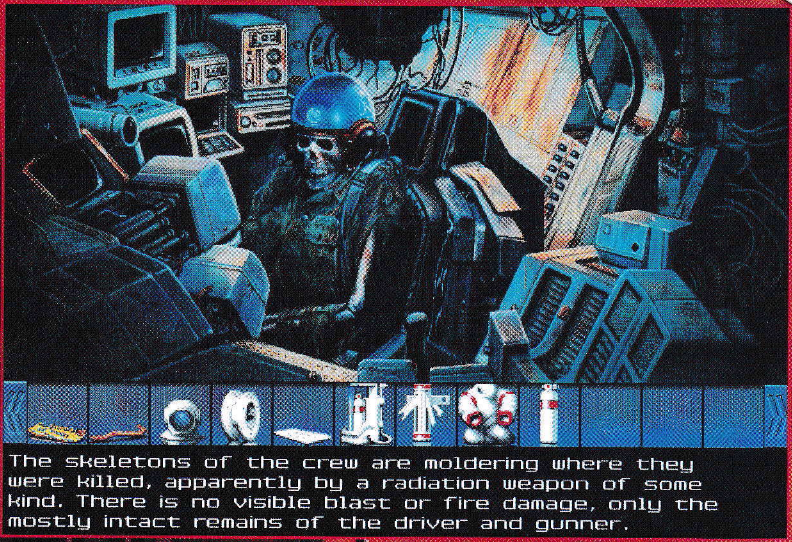
Tehnički - savršeno!



Glavni kontrolni centar. Kada Lexington dovedete u operativno stanje, ovo je mjesto koje trebate što prije posjetiti.

Pogledate li pažljivije dno ove slike vidjet ćete točan slijed comm linkova od Lexingtona do alijansine baze.





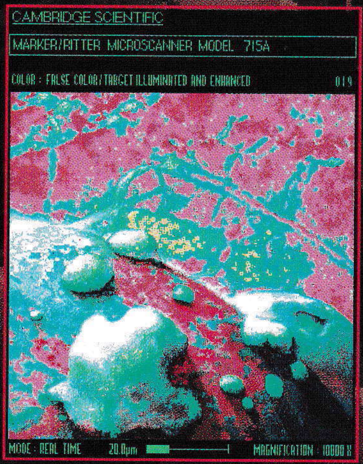
ALTERNATIVNO

***Frankenstein* * Ako vam se ne sviđaju svemirske avanture premjestite ste koje stoljeće unazad.**

***Lost Eden** * Prekrasna avantura smještena u davnu, daaaavnu, prošlost kad su ljudi i dinosauri živjeli zajedno (jesu li!?).**

***Burried in Time* * Putovanje kroz vrijeme je uvijek dobra tema za igre ovog tipa.**

Iako Mission Critical ima dosta jaku priču, najjači joj je adut izgled. Grafički, ova igra nema zamjerki. Prekrasna SVGA grafika povezana s animiranim sekvencama pri kretanju od lokacije do lokacije, praćena izvrsnom glazbom i popratnim efektima daje igri tako dobru atmosferu da ćete uistinu imati osjećaj da tumarate praznim Lexingtonom, pokušavajući vratiti glavne sustave u operativno stanje. Interface je više nego prijateljski raspoložen jer dočim načinite klik na neki predmet, istog trenutka dobit ćete popis svih radnji koje na njemu možete izvršiti. Moram priznati da je to vrlo olakšavajuća okolnost jer ako sam u avanturama ikad nešto mrzio, onda su to bile priglupe Take/Use/Look naredbe koje sam beznadno isprobavao na svakom dostupnom predmetu. Ovdje vam je odmah dano na znanje da li neki predmet možete koristiti, rastaviti ili štogod drugo s njime učiniti. Ako mislite da to igru čini prelaganom, gadno se varate jer zagonetke i problemi u Mission Criticalu na visokom su stupnju kao i sve ostalo u igri i moram priznati da bih bez rješenja igru doista teško završio. Osim čiste avanture, Mission Critical ima i svojevrstan strateški dio. Naime, u budućnosti više neće biti lovaca upravljanih ljudima! Sada će se bitke voditi računalom vođenim sondama kojih neprijatelj ima znatno više pa vaša šansa leži u novom, gotovo neisprobanom prototipu obrambenog sustava koji je izravno spojen s vašim mozgom i daje vam ogromnu prednost pred "glupim" sondama koje napadaju isključivo po predviđenim taktikama. Dakle, sve će vaše strateške sposobnosti ovdje doći do izražaja. Pored toga, autori nisu propustili ni priliku poigravanja putovanjem u prošlost i budućnost, tako da će se igra razvijati kroz par vremenskih slijedova koji će se tako zakomplicirati da je bolje da vas pustim da se u toj zavrzlami sami snalazite.



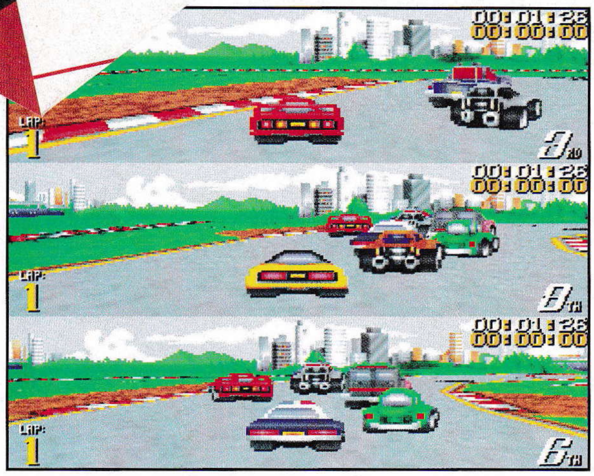
Evo što se događa sa plavokapicama (UN) u dalekoj budućnosti (svaka podudarnost sa stvarnim događajima je slučajna).



Na kraju, opet hardver...

Ovo je već postao standardni način završavanja opisa, pa what the hell... Mission Critical dolazi na tri CD-ROM-a od kojih jedan otpada na intro, a druga dva čine igru. Sam intro tehnički je besprijekorno izveden, a ono što sam namjerno ostavio za kraj, a što većini i prodaje ovu igru, je činjenica da glavnu ulogu u njemu igra Michael Dorn, poznatiji kao klingonac Worf iz Zvjezdanih staza - Nove generacije. Moram priznati da je to jedan od razloga zbog kojih sam se zainteresirao za igru, ali sam se gadno razočarao jer se moj dragi Worf vidi samo u tih desetak uvodnih minuta i dvije-tri na kraju. Toliko pompe za tih par scena i rečenica... No, što je tu je. Sama igra radi začuđujuće glatko. Bacivši letimičan pogled na slike, čovjek bi pomislio da će mu za takvu grafiku i animacije trebati nekakav hexium, ali igra izvrsno radi već na nekoj jačoj 486-ici! Animirani prijelazi su fenomenalni, filmovi su izrazito čisto digitalizirani, a zvučni efekti su među najboljima koje sam ikada čuo. Općenito, Mission Critical je nešto što nitko tko voli avanture i SF ne bi smio propustiti. Osim toga, ljeto još malo pa je tu... Zar ćete sve te duge ljetne noći provesti spavajući...?

MISSION CRITICAL	
Igrano na: PC 586/90, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	87%
Grafika	88%
Igrivost	83%
Legend Ent.	
UKUPNO	85%
Min. konfiguracija: PC 486DX2/66, 8MB	



XTreme Racing

Kristijan Žibreg

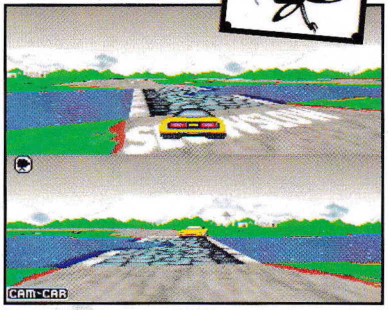
XTreme Racing je nova ludorija na kotačima za koju su zaslužni dečki iz Silltunna Softwarea, a izdavač je amigašima dobro poznati Black Legend, zaslužan i za odličnog Glooma. Amigaši su dugo čekali na pristojan Doom klon, a onda je izašao Gloom i Alien Breed 3D. Sada za Prijateljicu izlazi sve više doomolikih igara (hvala Bogu da je netko provalio foru), no ipak smo se načekali da se netko sjeti da se lijepljenje tekstura može primjeniti i na nešto drugo osim na igre šećem-se-kroz-hodnike-i-pucam-po-gamadi. Nedavno smo dobili zadovoljavajući Virtual Karting i bilo je samo pitanje vremena kad će netko unaprijediti ovu igru i izdati nešto bolje.

Dobro, XTreme Racing baš i nije poput Need 4 Speeda, ali je više od onog što inače očekujemo od igara ovog tipa.

Dokotrljala se nova ludorija na kotačima iz legendarnog Black Legenda! Sočna i brza grafika s teksturama svakog će amigaša oduševiti i natjerati da promisli o kupnji ubrzivačke kartice jer tada XTreme Racing izgleda fantastično .

Gle, kol'ko opcija!?

Igru mogu igrati (pazi sad ovo!) četiri igrača ISTODOBNO na JEDNOJ Amigi i JEDNOM ekranu (treba vam prilagodnik za priključivanje četiri igraće palice) i nevjerojatnih 8 ako spojite dvije Amige null-modem kabelom ili modemom (to, na žalost, nismo imali prilike provjeriti u praksi). Na početku odaberite kontrole (igraća palica, proizvoljno definirane tipke, CD32 joypad - da, igra radi i na CD32 konzoli), broj igrača (1-4), broj Amiga-protivnika na stazi, broj krugova po stazi te tip igre (Single, Cup, Season, a posebno je zanimljiv Death mode u kojem je cilj skršiti protivnike - užitak je zajamčen), neki od 8 automobila (Ferrari F-40, Lotus, Pick-Up, VW Beetle, Police Car, itd.), stupanj težine (1-3) te glazbu koja će svirati za vrijeme utrke (da, može se isključiti) i spremni ste za igru. Posebno me oduševilo što možete snimiti svoj omiljeni setup i to za svaki broj igrača posebno, što je korisno budući da opcija ima zaista mnogo...

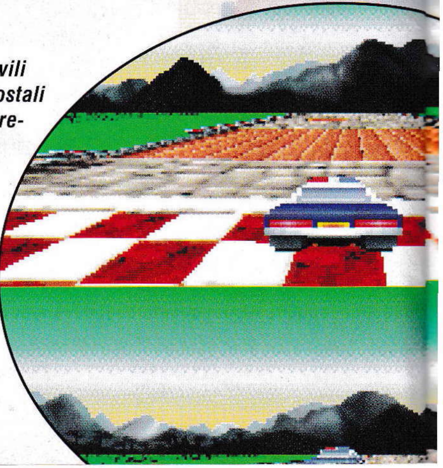


Aj'mo voziti!

Cilj igre je jednostavan: završiti svaku stazu na vrijeme i skršiti što više protivničkih vozila. Ako ste odabrali Championship race, tada na kraju svake utrke dobivate i lovu (ovisno o poziciji) tako da vozilo možete nadograditi boljim pogonom, gumama, kočnicama itd. Tijekom vožnje obavezno kupite razna poboljšanja - projektile, mine, granate, kore od banana, tempirane

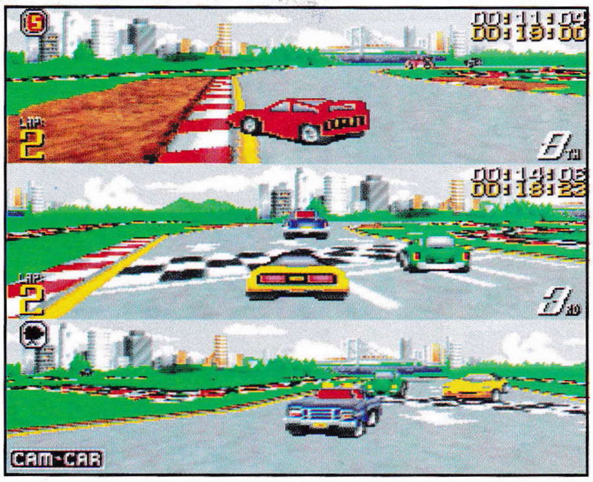


Pogled iz vana moguće je konfigurirati. Na raspolaganju imate dosta kamera.



Zašto se ne biste stavili na stranu zakona i postali odičan drot koji maltretira ljude uokolo i naplaćuje kazne za prebrzu vožnju!

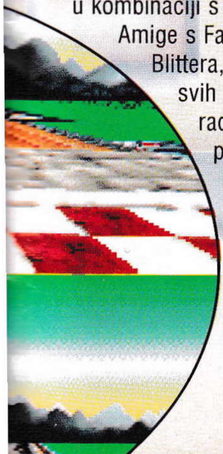
Imate li ubrzivačku karticu, moći ćete podijeliti ekran na tri dijela.

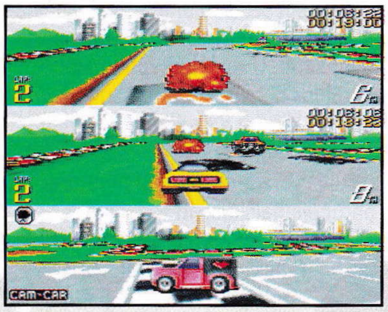


bombe i slično i mrskim protivnicima uljepšajte život. Naravno, nisu ni oni glupi i nesposobni - vješto će voziti i drsko vas gurati sa staze. Dodatnu dinamiku unose tajni svjetovi na kojima je cilj zgaziti što više leminga (ah, taj Psygnosis), no neću vam kvariti užitak - otkrijte ih sami. Ono što oduševljava je veeeeliki broj opcija kojima možemo brzinu igre prilagoditi brzini stroja, mada XTreme Racing sam prepoznaje ubrzivačke kartice i dodatnu memoriju te im se automatski prilagođava. Grafika je odlična, pravi texture-mapping na koji smo dosad navikli samo na PC-u, a programeri su uspjeli iscijediti više od 300 boja na ekran. XTreme Racing se može normalno igrati i na A1200 bez proširenja, no tada vam je grafika kao u Virtual Kartingu, dakle puna ditheringa i piksela. Onu pravu, masnu i obojanu grafiku će moći vidjeti samo vlasnici proširenih Amiga pa ako dosad niste kupili neku od jeftinih ubrzivačkih kartica za Amigu, možda je sada pravi trenutak jer XTreme Racing se samo priklanja općem trendu "brži procesor, više RAM-a".

Gle, još opcija!

Tijekom igre možete pritisnuti ESC i pojavit će se hrpa novih opcija: biranje razlučivosti (od 2x2 do 1x1 piksel), veličine ekrana, horizontalnog i vertikalnog otklona kamere, uključivanje oblaka, korištenje Blittera u kombinaciji s procesorom (samo Amige s FastRAM-om) ili samo Blittera, prašine iza vašeg ili svih vozila, a posebno raduje mogućnost postavljanja kamere na mjesto s kojeg može pratiti neko vozilo, no tada se ekran mora podijeliti na bar dva dijela (kamera+sama





igra). Neke opcije nisu dostupne ako nemate brže računalo, posebno isključivanje ditheringa i veličina horizontalnih piksela koja ne može biti manja od 2, osim ako ne kupite ubrzivačku karticu...

XTreme Racing je izuzetno igriv, možda stoga što možete voziti na 20-ak različitih svjetova (normalne staze, voda, radioaktivni svijet, svemir - gdje možete pasti s ruba ili gurnuti nekoga itd.) i nakon utrke pregledati kako ste vozili (čitaj: skršili protivnika).

Igra dolazi na četiri diskete, može se instalirati na tvrdi disk i sasvim brzo ide na A1200 bez proširenja, mada ubrzivačka kartica pruža istinski užitak (slike koje vidite sasvim se pristojno vrte na A1200 sa Blizzardom 1220/4). Get extreme and give 'em hell!

XTREME RACING

Igrano na: AMIGA 1200/28

Druge platforme: CD 32

Zvuk	79%
Grafika	92%
Igrivost	91%

Black Legend

UKUPNO 90%

Min. konfiguracija: AMIGA 1200





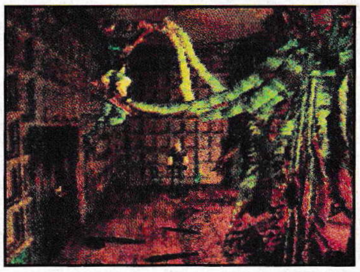
Resident Evil

Silvano Bucić

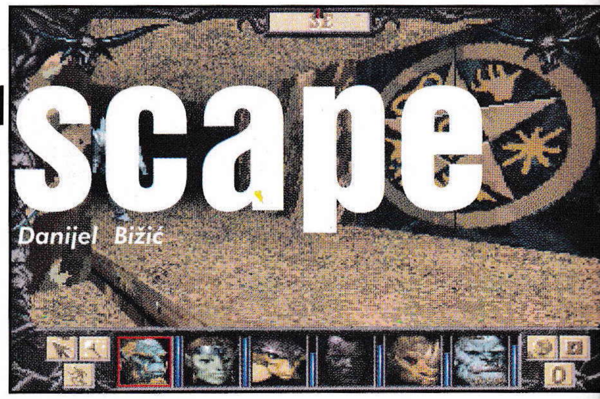
Čim pogledate ove slike, sve će vam biti jasno. Svim vlasnicima PSX-a će sigurno će zastati dah iščekujići ovu igru.

Programeri su nam omogućili da biramo između dva lika, Gilla ili Chrisa. Igra će biti puna mozgolomki i stravičnih scena najavljuju programeri, a mogla bi se ovog ljeta ili pred jesen naći i u europskim trgovinama. Da vlasnici PC-a ne bi ostali tužni, najavljen je i skori početak rada na PC verziji ove igre. I da se svi ne bi čudom čudili, pa tko je taj Capcom, moramo reći da je on jedan od najpoznatijih proizvođača igara za konzole. Još će jedno veliko ime potpisati ovu igru, a to je Virgin koji se pojavljuje kao izdavač.

Uskoro nam od programera Capcoma stiže jedna odlična avantura poput legendarnog Alone in the Darka i na PSX-u.



Thunderscape

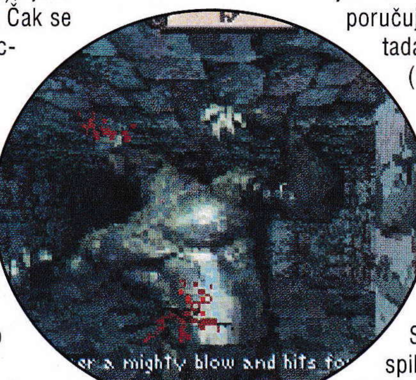


Danijel Bižić

Vječni je mrak i svijetom hara zlo. Još jednom ćete se uvjeriti da je vaše zanimanje najisplativije u ovakvim vremenima. Na kraju krajeva, tko će spasiti svijet nego vi, junaci.

Aden je bio miran svijet u kojem su složno živjela mnoga stvorenja. Ali, kako to uvijek biva, mirnim vremenima došao je kraj. Jedne noći sunce je prestalo sjati zauvijek. Započeo je vječni mrak, pojavila su se noćna bića (nocturnals), ljudi su uzeli oružje i odbacili mir. Čak se i Blještavi red, nekada red iscjelitelja i učenjaka, okrenuo borbi. Sile zla razarale su Aden, no sjeverne zemlje bile su sigurne. Da bi došla do tamo, vojska noćnih bića morala je proći kroz Skelonov klanac i Štit, čarobnu prepreku koju je čarobnjak Skelon stvorio da bi spriječio prolazak kroz klanac. Dok se većina vitezova borila na drugim mjestima, noćna bića su osvojila klanac i uništila Štit. Poziv u pomoć raširio se po cijeloj zemlji. Traže se junaci koji će ponovno načiniti Štit.

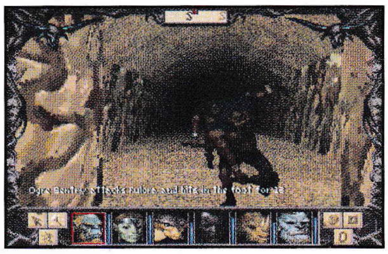
Kuća SSI poznata je po mnogim FRP igrama iz serije Advanced Dungeons & Dragons, koje je radila u suradnji s tvrtkom TSR. No sada SSI radi nešto novo, neovisno o prethodnoj seriji igara. Riječ je o igri Thunderscape, potpuno novom načinu igranja, novom svijetu i, vjerojatno, novoj seriji. U ovoj igri vodit ćete četiri junaka. Njih možete sami stvoriti ili započeti igru s unaprijed stvorenim junacima. Postoje dva načina stvaranja likova: brzi i detaljni. Brzi se preporučuje neiskusnim igračima jer tada birate samo rasu i tip junaka (ratnik, čarobnjak, itd.). Detaljni način omogućuje veću slobodu kod odabira osobina i znanja. Tijekom igre mogu vam se pridružiti još dva junaka. Kad završite s kreiranjem junaka, započinjete igru. Cijela radnja odvija se u Skelonovom klancu, okolnim spiljama, rudnicima i dvorcu. Pošto je okoliš prilično detaljno napravljen, a kretanje je u doom-stilu, igranje zahtijeva jači procesor i puno RAM-a.

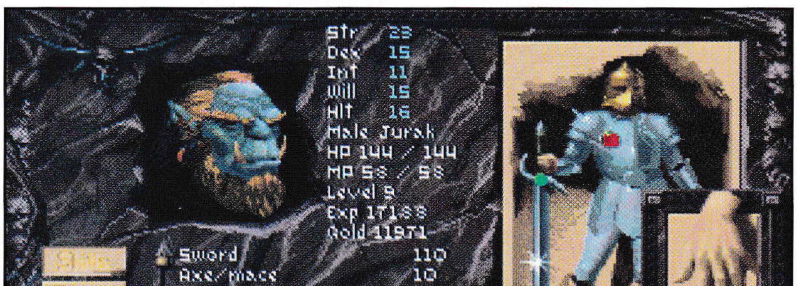


Tvrđava je prepuna demona koje je užitak ubijati.

Upravljanje

Kao što je već spomenuto, likove pomičete u doom-stilu. To činite pomoću miša, koristeći desno dugme, ili preko brojčane tipkovnice. U kretanje je uvedeno skakanje i puzanje. Skačete pomoću lijevog dugmeta na mišu ili pritiskom na +. Možete i potrčati, a to činite pritiskom na SHIFT. Ako se dovoljno zatrčite, u kombinaciji sa skokom, možete prijeći mnoge prepreke (rupe i litice). Klikom na ikonu u donjem lijevom kutu, koja prikazuje čovjeka, vaši junaci će se spustiti na koljena i nastaviti puzati sve dok ponovno ne kliknete na nju. Puzanje služi za provlačenje kroz niske tunele, zavlačenje pod stolove i pretraživanje poda. Ikona u obliku strelice služi za gađanje protivnika dalekometnim oružjima dok je još predaleko za borbu prsa o prsa. Ikona u obliku čarobnog štapića služi za bacanje čarolija. Klikom na ikonu s globusom dobivate kartu terena. Pošto je kretanje moguće u svim smjerovima, nemoguće je napraviti dvodimenzionalnu kartu. Stoga je karta prikazana u tri dimenzije, gdje su zidovi ljubičasti, vrata zelena, a pod u različitim tonovima sive boje (ovisno o razini). Disketa služi za snimanje i učitavanje pozicije te izlazak iz igre. Ikona u desnom donjem kutu je









Prodavačica je (u početku) prijateljski raspoložena, no pazite se pokušate li je okrasti



Kliknete li desnim dugmetom na predmet, pojavit će se njegovo ime

izbornik s raznim opcijama (uključivanje i isključivanje glazbe, težina igre itd.). Sličice junaka su u donjem dijelu ekrana. Oko jedne je crveni obrub, što znači da je taj junak trenutno aktivan i sve što radite radite njegovim rukama. Samo jedan junak može biti aktivan u datom trenutku, tako da morate pripaziti tko je aktivan kad pokušavate provaliti bravu. Klikom desnim dugmetom na sličicu taj junak postaje trenutno aktivan. Ako na sličicu junaka kliknete lijevim dugmetom, dobivate kompletan prikaz junaka. Na ovom ekranu možete razgledavati predmete koje imate, mijenjati oružja i oklope. Ovdje možete čitati pisma i gutati napitke. U igru se vraćate pritiskom na EXIT. Kad vam se neprijatelj približi, započinje borba prsa o prsa. Borba se odvija na istom ekranu. Pošto se ne možete udaljiti od protivnika, onemogućena je bilo kakva taktika. Evo kako se sve odvija: najprije izaberete kako ćete napadati, zatim izmijenite udarce s protivnikom i sve ponavljate dok netko ne padne mrtav. Opcija u borbi ima dovoljno da je učine zanimljivom: možete napadati normalno ili divljački, ciljati na glavu i ostale vitalne organe, prišuljati se protivniku s leđa, bacati čarolije, koristiti čarobne svitke, a oni koji su spretniji na jeziku mogu pokušati podmititi ili zbuniti neprijatelja. Novost u igri su vatrena oružja, uglavnom slabija od hladnih, pa ih se ne isplati kupovati.

Možete koristiti i dva oružja odjednom, ali vam se pritom spretnost u oružju smanjuje. Ako nađete novo oružje ili čarobni predmet, o njegovim svojstvima možete doznati u trgovini opreme ako platite 50 zlatnika za identifikaciju.

Kako početi

Igra započinje na pristaništu u Skelonovom klancu. Dočekat će vas ratnik Theros, kojega možete primiti u svoju družinu. U blizini je trgovina opreme. Rijeku možete prijeći samo preko mosta, ali se na mostu nalazi trol Bert koji vas neda proći dok mu ne donesete njegovu toljagu. Toljaga se nalazi u obližnjim spiljama. Napadat će vas muhe i planinske mačke, koje su tako bijedne da služe samo za uhodavanje u borbu. Kad mu donesete toljagu, Bert će vam se pridružiti. Sada možete istražiti liticu i provozati se dizalom na paru.

Zvuk

Posebnu privlačnost igri daje zvuk. Tu su svi mogući zvučni efekti i govor, što je već uobičajeno, ali i dinamična i neobična glazba. Možda se bubnjevi i električne gitare čine neprimjereni ovakvoj igri, ali ovakva glazba izvrsno razbija monotoniju zamršenih uskih tunela.

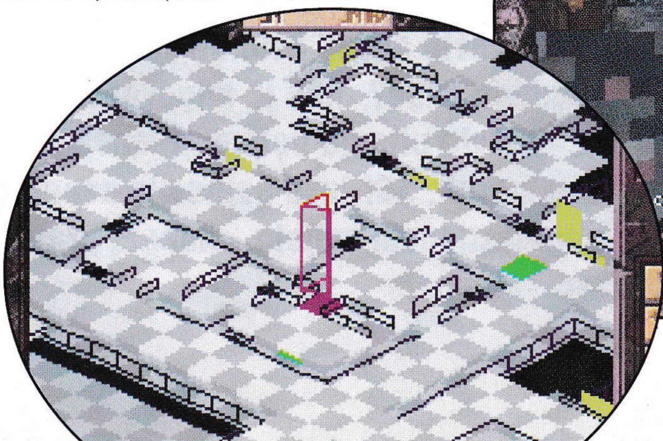
Iako su zahtjevi za glatko igranje prilično veliki, igru preporučujem i onima s minimalnom konfiguracijom. Igra dolazi na jednom CD-u, a glazbu možete slušati i na običnom playeru.

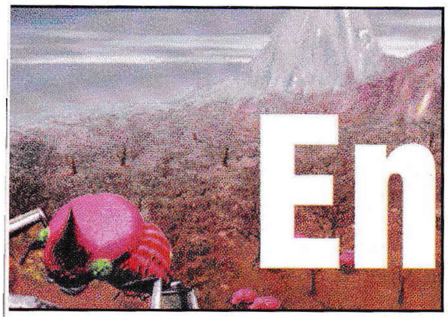
THUNDERSCAPE	
Igrano na: PC 486/80, 8MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	87%
Grafika	79%
Igrivost	84%
S.S.I. / Mindscape	
UKUPNO	87%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	

Ovim mačkama baš i ne pristaje nadimak "Pussy"



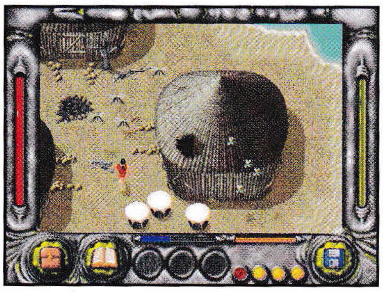
Karta vam pokazuje položaj i smjer, ali ni to vam ponekad neće pomoći



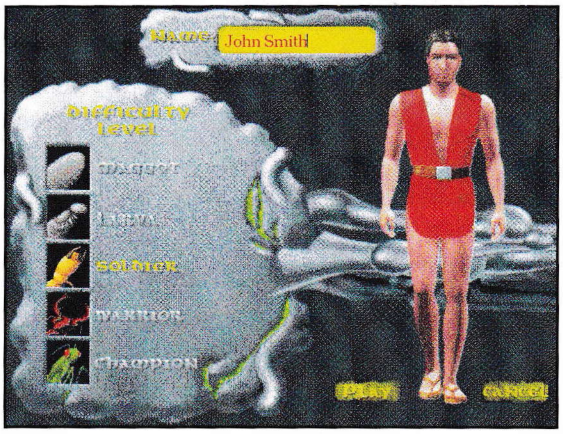


Entomorph

Dario Rakovac

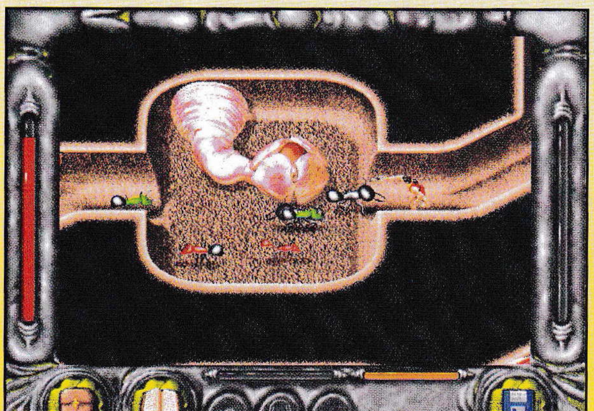


Plague of the Darkfall



Dosta vam je Forgotten Realmsa, Ravenlofta, Dark Suna i Al-Quadima? Smatrate se pravim AD&D fanatikom i želite nešto novo? Svidio vam se Thunderscape? Ako je odgovor na ijedno od ovih pitanja potvrdan, onda je Entomorph, SSI-jeva najnovija avantura u fantastičnom svijetu - Adenu, prava stvar za vas.

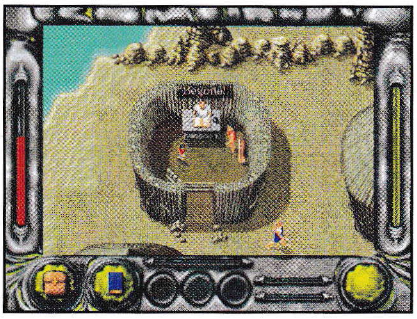
Desetak godina prije početka ove priče Aden je bio svijet ispunjen mirom. Njegovo je "zlatno doba" bilo obilježeno potragom za znanjem, prvim iskustvima s magijom i novim parostrojnim tehnologijama poznatijim pod nazivom "strojomagija". No, tada je u jednom jedinom kataklizmičnom trenutku, došlo do pomrčine sunca, a rezultat svega toga bila je pojava hordi monstruoznih bića viđenih samo u noćnim morama. Od tada sve je postalo drugačije... Razdoblje nakon kataklizme dobilo je ime darkfall, a kreature koje je izrodilo postale su poznate kao nocturnali. Iako pošteđeni strahota koje su zahvatile kopneni dio, i otočje Adena zahvaćeno je darkfallom. Najveći od otoka, Phoros, bio je domom mnogim doseljenicima koji su na njemu pronašli miran život zajedno s golemim insektima jagtera. Jagtere su služile kao domaće životinja, bile izvor hrane i materijala. Kad je došlo do darkfalla, jagtere su tjerane nevidljivom silom pobjegle, ostavivši doseljenike bez izvora hrane i materijala. Sada, deset godina poslije, one su se ponovno počele pojavljivati... ali one više nisu nužno mirne i pitome nego su postale puno, puno strašnije... Priče o nestalim seljanima i napadima divljih jagtera počele su privlačiti mnoge junake željne avantura i vječne slave. Mnogi su otišli, nitko se nije vratio...



Možda bi ovu larvu trebalo zatući prije nego što se iz nje izleže mravuljak.

Dobri, stari SSI

Nakon izvrsnog Thunderscapea, Entomorph - Plague of the Darkfall druga je igra smještena u novi SSI-ev svijet, Aden. U ovoj ćete igri preuzeti ulogu mladog Warricka, nesuđenog junaka koji je na Phoros stigao u potrazi za izgubljenom sestrom ne sluteći da je upravo on predodređen da otkrije tajnu Adenskih otoka. Entomorph izgledom strahovito podsjeća na Dark Sun seriju igara s tom razlikom da se on ne oslanja na standardna AD&D pravila. U Entomorphu nema one, manje upućenima često vrlo zbunjujuće, detaljne kreacije likova, nema čak ni probrane, hrabre družine. Ovdje sve leži na vašim krhkim plećima. Za uživanje u Entomorphu neće vam trebati nikakav Player's Handbook ili Monstruous Manual. Sve potrebno naći ćete u dovoljno opširnom manualu koji sadrži popise i opise svih magija i čudovišta. Igru će, dakle, jednako uspješno moći igrati kako iskusni AD&D-ovci, tako i potpuni početnici u role playingu. Ovo je znatan napredak jer dobar dio kompjutorskih role playera obično je odustajao baš zbog toga što nisu znali koju magiju i kada koristiti, kakva su oružja i oklopi dozvoljeni pojedinim rasama, koja su ograničenja i načini ponašanja pojedinih likova pa je sve to igru svelo na nekolikosatno tumaranje tamnicama i razočarano ispisivanje delete komande praćeno uzdasima tipa "Za što sam ja dao novce?". U igrama poput Entomorpha ne treba vam jaka podloga da biste mogli u igri stvarno



uživati, a u Entomorphu treba uživati. Igra ima iznimno dobru priču, jednostavna je za igranje, grafički prekrasna, a glazbena podloga dolazi izravno s CD-a. Općenito, dečki iz SSI-a napravili su odličan posao!

Dobrodošli u Aden!

Kao što sam već spomenuo, Aden je svijet zahvaćen "kugom" darkfalla. Kuga na pojedine vrste djeluje vrlo različito, što znači da vas željno očekuju raznorazna zanimljiva čudovišta čija će snaga često ovisiti o stupnju zaraženosti. Neka su bića otpornija pa kuga na njih ima samo djelomičan efekt. Ti vas jadnici često mogu zavarati jer izgledom odveć ne odudaraju od "normalnih" ljudi/stvorenja, ali čim im se približite, skočit će na vas pa zato pazite kome ćete pružiti ruku, a kome nešto oštrije. U sve ovo, kao grom iz vedra neba, uskače mladi Warrick. Naoružan samo golim rukama, zabrinut za sestru, Warrick stiže na Phoros gdje ga već na samom početku čeka polusrušeno selo i hrpa insektoida nečistih misli. Otjerate li insekte, popričajte sa stanovnicima i vjerujte mi, već nakon tih prvih razgovora, igra će vas toliko privući da se nećete moći odvojiti od nje sve dok ne dođete do kraja i doznate što se tu uistinu događa. Naravno, svi koji su igrali Dark Sun ili neku od sličnih igara, znaju da dobar dio tih razgovora i zadataka nije povezan s glavnom radnjom, ali nešto vas neopisivo privlači.

ALTERNATIVNO

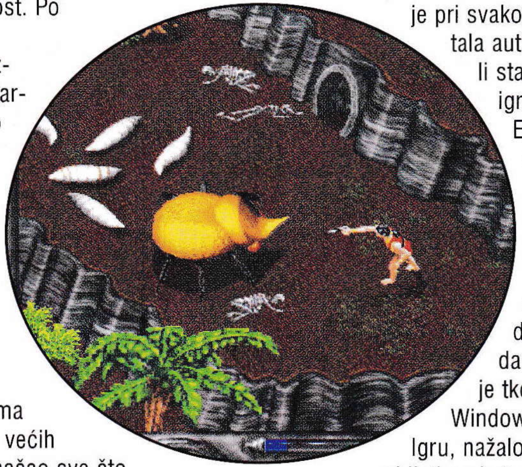
***Thunderscape* * Ako vam nedostaje vaša vjerna družina, a sviđa vam se Aden uzmite S.S.I.-jev prvijenac u tom fantazijskom svijetu.**

***Ravenloft 2* * Još jedan S.S.I.-jev FRP, ali s klasičnim AD&D pravilima. Pokušajte preživjeti strašnu pustinju Har' Akir**

***Stonekeep* * Izvrstan FRP iz Interplayjove radionice.**

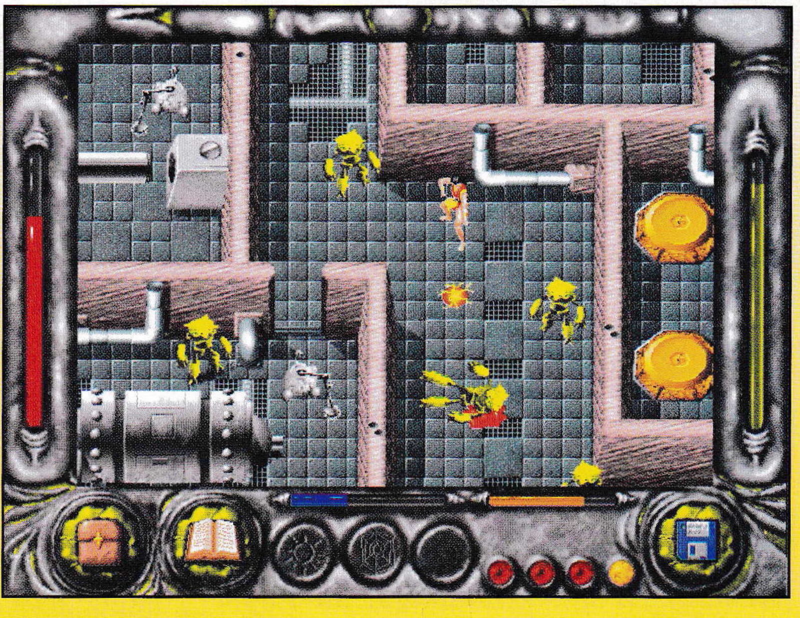
User friendly?

Za početak, Entomorph je rađen isključivo za Windowse 3.1 i 95. Kome taj podatak, sam po sebi, nije dovoljan, spomenut ću još par zanimljivosti. Igranje pod Windowsima polako postaje stvarnost. Po izlasku Windowsa 95, obećavan nam je pouzdaniji i brži rad svih starih DOS igara, a počelo se pričati i o novim Win '95 only igrama koje će raditi brže i bolje od svega dosad viđenog. Iskusni maheri znali su odmah da je to fikcija, ali bilo je i nas koji smo na trenutak povjerovali Microsoftu. Greška! Sama instalacija prošla je bez većih problema. Setup je pronašao sve što mu je trebalo, prenio sve potrebne fileove na tvrdi disk i pokrenuo igru. Tu je počelo. Ako na CD drive nemate priključen audio kabel, od glazbe neće biti ništa, a sama igra neće raditi jer će to prepoznati kao nepremostivu prepreku. Od opcije no sound, isto tako ništa jer ona je dostupna samo iz glavnog menija, a taj opet nije na raspolaganju jer igra bez zvuka neće krenuti. O.K! Stavio sam prokleti kabel, ali to nije sve. Želite li da se igra barem donekle normalno ponaša, spustite odmah rezoluciju na 640*480 i boje na 256. Pretrpite pogled na privremeni look vašeg desktopa i pokrenite igru. Imate li sreće, odgledali ste intro i počeli igrati. Sjetite se sada onog zlokobnog savjeta iz manuala o čestom snimanju pozicije. Nije to napisano samo zbog toga što u igri možete vrlo lako ostati bez glave, nego i stoga što igra često zna bacati protection faultove (što se dešavalo mene). Na prijateljevom stroju igra je svaki pokušaj povlačenja audio tracka s CD-a shvaćala kao ponovno ubacivanje diska u drive pa je pri svakoj promjeni glazbe pokretala autorun koji vas pita želite li startati ili deinstalirati igru!?!?! Zgodno, zar ne? Eh, da sve nije tako crno, pokazat će sljedeći primjer jer na trećem stroju stvar je radila besprijekorno. Kako nijedno od navedenih računala ne odudara od nekakvih standarada, postavlja se pitanje tko je tu lud. Odgovor je: Windows 95 + igre = lutrija!!! Igru, nažalost, nisam imao prilike vidjeti pod starim Windowsima iako bi to zacijelo bilo zanimljivo i usporediti rezultat s veseljem koje vam pružaju Win 95. Bilo kako bilo, Entomorph je igra koja će vam pružiti puno lijepih trenutaka, uspijete li je, naravno, pokrenuti!



Tko bi rekao da je ova simpatična životinjica nekad vukla plug.

ENTOMORPH	
Igrano na: PC 586/90, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	78%
Grafika	80%
Igrivost	73%
MIdscape/S.S.I.	
UKUPNO	74%
Min. konfiguracija: PC 486DX2/66, 8MB	



Brojni hodnici, brojni neprijatelji, lokve krvi, ... svirači se mijenjaju, ali glazba ostaje uvijek ista.

Laser Squad

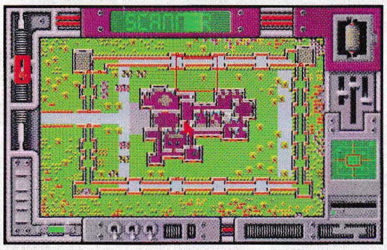
Dominik Lenardo

Još davne 1989. pročitao sam u tada aktualnom časopisu "Moj mikro" opis igre Laser Squad. Tad sam mislio da je postojanje takve igre čista fantazija. Tip je opisivao komandose koji koriste različite vrste oružja, municije i mnoštvo dodatnih spravica u raznim misijama.

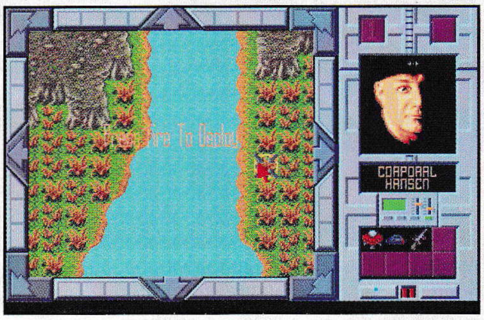


Sve je to za mene bilo pretjerano i nisam odolio iskušenju te sam nabavio igru. Kad je moj Commodore ušrotao igru u svojih H4 Kb, ja sam pao u nesvjest. Sve je bilo kao u opisu: superspecijalni komandosi, razno oružje, oklopi, razni uređaji. Misije su bile raznolike i odlično smišljene. Sve se svodilo na stalnu borbu pobunjenih slobodnjaka protiv moćnih korporacija "Omny" i "Marsec".

Prva misija, "Ubojice", imala je za cilj eliminaciju šefa korporacije Marsec - Sternera Regnixa koji se zabarakadirao u svoju vilu punu droida ubojica. Vaših 5 komandosa morali su upasti u kuću i sprašiti Sternera.



Obično sam ga pronašao gdje se skriva u zahodu. Druga misija, "Napad na mjesečevu bazu", temeljila se na razbijanju baze Omny korporacije na Mjesecu Arid-C. Pobunjenici su morali uništiti sva računala i banku podataka.

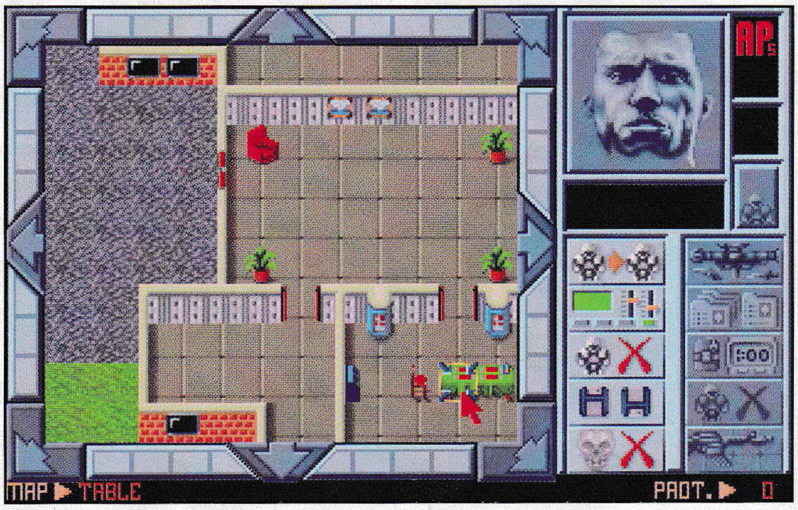


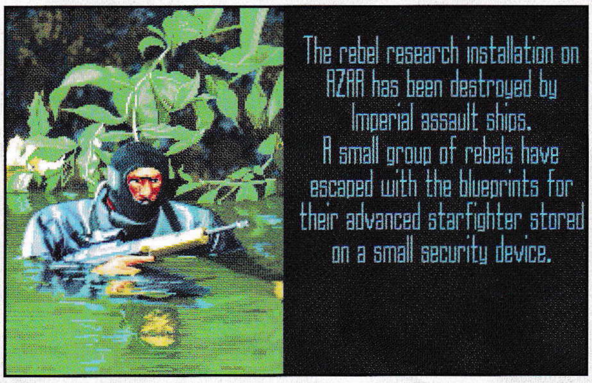
U trećoj misiji, "Spašavanje iz rudnika", cilj je bio malo humaniji. Bilo je potrebno iz rudnika Metallix korporacije osloboditi 3 komandosa koji su zarobljeni u jednoj neuspjeloj misiji. Misija je puna uskih zavojitih hodnika. Vaši jadni ljudi morali su vući eksploziv kojim su razbijali vrata na ćelijama i oružje koje su odmah davali oslobođenim ljudima da bi zajedno prokrčili put do dizala kojim će zbrisati iz rudnika.

Scenario "Mehaničke horde" bila je defanzivna misija u kojoj je trebalo sačuvati 7 stabilizatora jezgri u pobunjeničkoj bazi na planetu Azar. Dosta veliku bazu napadale su tri vrste droida, a najopasniji od njih, Battle droid, zadavao mi je najviše muke.

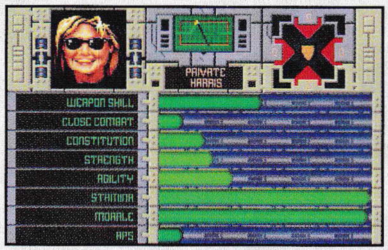
Peta, meni najdraža misija, nosila je naslov "Rajska dolina" iako više podsjeća na džungle Vijetnama. Mala skupina komandosa treba se probiti kroz tu džunglu s uređajem u kojem su pohranjeni svi podaci pobunjeničke organizacije. Bili su na udaru podzemnih bića, Sektoida, a na površini u grmlju su se skrivale otrovne Spturge koje su bljuvale kiselinu koja progriza oklope vojnika kao papir.

Posljednja misija, koja se kasnije nije pojavila na Amigi, bila je "Stardrive", što je naziv uređaja koji





Grafički je ova igra za današnje doba filmskih igara vrlo neatraktivna no njena velika igrivost će vas i sad zadržati pred monitorom, sate i sate.



se koristi u međuzvjezdanim letovima. Komandosi su ga morali ukrasti od skupine "inženjera" na planetu Prozine 5 i to u kanalizacijskom sustavu grada Pashir. Sve je vrvjelo od droida ubojica i bila je frka upasti, ukrasti i nestati.

To bijaše mali pregled misija zbog kojih sam danima sjedio za računalom.

Grafika je za Commodore u to vrijeme bila sjajna, likovi mali, ali jasni. Načini igre, za one koji nisu igrali Laser Squad, slični su onima iz X-comma. Taktika računala bila je prilagođena nivoima težine igranja, tako da je na najlašem nivou računalo igralo besmisleno i netaktično (poput krajinske vojske), a na najtežem nivou ponašalo se kao Napoleon. Postojala je i mogućnost igranja dva igrača, jedan protiv drugog, ali je onda radio sustav "Prijatelju, hajde sad u ćošak da ja razmjestim svoje ljude!". Zgodna forica palila je na prvoj misiji - odmah na početku jedan bi komandos rasturio ulazna vrata kroz koja bi drugi komandos potom ispalio projektil iz lansera i... Regnix je bio mrtav!

Verzija za Amigu imala je misiju manje i malo poboljšanu grafiku. Bili su dodani urlici umirućih (pa čak i robota?!) i odlična uvodna glazba. Nasljednik ove igre bio je Sabre Team, ali on mi se nije toliko svidio. A kad sam nabavio PC, ponovno sam noći provodio pred monitorom igrajući X-comm koji me najviše podsjeća na taj legendarni LASER SQUAD.

LASER SQUAD
Amiga 500/1200
PC | Atari 1040ST
Microlegue
74%



Project X

Zvonimir Štrucelj



Da, u pravu ste, sve ovo je već viđena nebrojeno puta, ali ova je pucačina gotovo savršena da se postavlja pitanje može li uopće bolje na Amigi?

Ovakav tip igre stvarno ne treba idejno opisivati: svemirska pucačina u kojoj vam je cilj pretvoriti neprijateljske letjelice u tone i tone željeznog otpada i usput spasiti Zemlju, galaksiju ili nešto slično. Na početku igre izaberite nivo težine, želite li auto-fire i jednu od tri ponuđene letjelice. Teža letjelica je tromija, ali se može bolje naoružati, a lakša je brža, ali ima manje mogućnosti naoružanja. Uništavajući neprijatelje, sakupljate power-upe koji ostaju nakon njihova uništenja i tako sve bolje naoružavate svoju letjelicu. Power-upe sakupljajte brzo, jer ih istovremeno na ekranu može biti svega tri. Pri dnu ekrana napisani su vam riječima svi dodaci kojima se možete naoružati. Dodatak koji trenutno možete aktivirati prikazan je žuto, a ako je iskorišten do kraja, prikazan je sivo. Dodatak možete aktivirati na sljedeće načine:

- pritiskom na SPACE tipku
- pucnjem na drugom joysticku
- drugim pucnjem na Sega kompatibilnom joysticku
- brzim pokretanjem joysticka lijevo-desno.

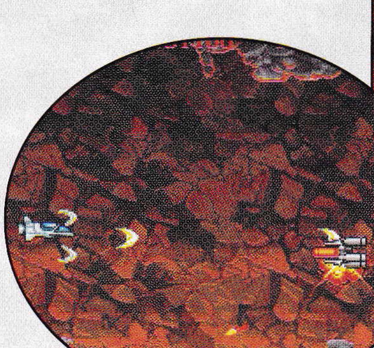
Na kraju svakog nivoa čeka vas ogroman i vrlo moćan neprijatelj i morat ćete se prilično potruditi da mu pomrsite račune.

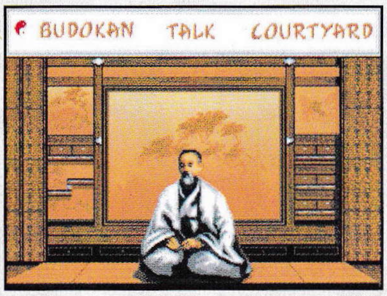
Tipka P pauzira igru, a tipkom Esc vraćate se na početak igre. Igra se sastoji od 6 misija napravljenih u PAL Overscan rezoluciji (slika preko čitavog ekrana) u 32 boje, ali je pozadina tako dobro nacrtana da ćete dobiti dojam da igra ima 4 puta više boja. Osim odličnih zvučnih efekata, igra je prepuna digitaliziranog govora i sigurno će vam pružiti sate i sate zabave. Veeeeelika zamjerka igri je njezina težina (ako uspijete završiti drugi nivo, svaka vam čast).

PROJECT X
Amiga 500/1200
PC | Atari 1040ST
Team 17
71%









Budokan

Goran Borotha

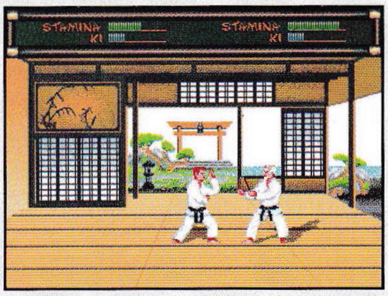
Ovo je igra koja je krajem prošlog desetljeća otvorila jednu potpuno novu stranicu u svijetu informatičkih igara. Glavna je novina bila a da ste po prvi put mogli birati između nekoliko likova, odnosno oružja, za svaku borbu.

Zbog njene (tada) izvrsne grafike, odlično izvedenih animacija, zavidne glazbe i digitaliziranih zvučnih efekata - što nije bila odlika drugih igara, Budokan je zaslužio svoje mjesto među legendama. Na početku ste u ovećem dvorištu iz kojeg možete ući u šest okolnih zgrada. Četiri su namijenjene usavršavanju vaših borilačkih vještina. Prva od njih je KENDO, borba drvenim mačevima. Ta vještina nema baš široku paletu udaraca, ali dobro dođe u borbi sa suparnicima kratkog oružja. Na sebi imate plavo zaštitno odijelo (više je nalik kišnoj kabanici) i šljem (dekoracije radi). Druga je vještina BO, tj. mlatarenje bambusovom trskom po okolnim nasilnicima. Inače je to vrlo korisno i zahvalno oružje (naročito protiv nunchaka) jer je dugo pa možete držati protivnika na pristojnoj udaljenosti i dobro ga (ili nju) umlatiti. Treća je vještina NUNCHAKE, meni osobno najdraže oružje zbog velikog broja atraktivnih udaraca i mogućnosti primjene gotovo protiv svih oružja vaših protivnika (njihova su oružja vrlo čudna, ubojita, nalik na srednjovjekovne buzdovane i slične stvarčice). Zadnja vještina kojom biste trebali ovladati je KARATE. Kako je to vještina u kojoj vam ruke i noge služe kao jedino oružje, bit će vam vrlo teško pobijediti onog tko ga ima. Zato je karate najbolje koristiti protiv suparnika koji ga isto koriste. Inače je jako dobar za blokiranje udaraca. A kad se malo izvježbate, možete se uputiti na turnir ili pozvati prijatelja da uz kikiriki i kolu odmjeriti snage. Prije nego dođete na turnir proći ćete kraj mudraca koji će vam uputiti par dobrih savjeta. Na turniru ništa posebno: prije svakog meča odaberete najprikladnije oružje i krenete u boj.



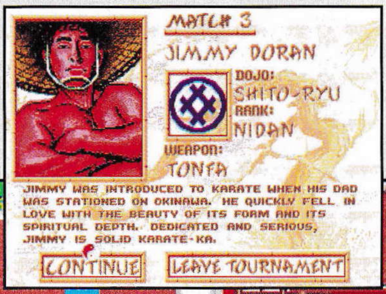
JAAAAAAA IMAM MOOOOOOĆ!

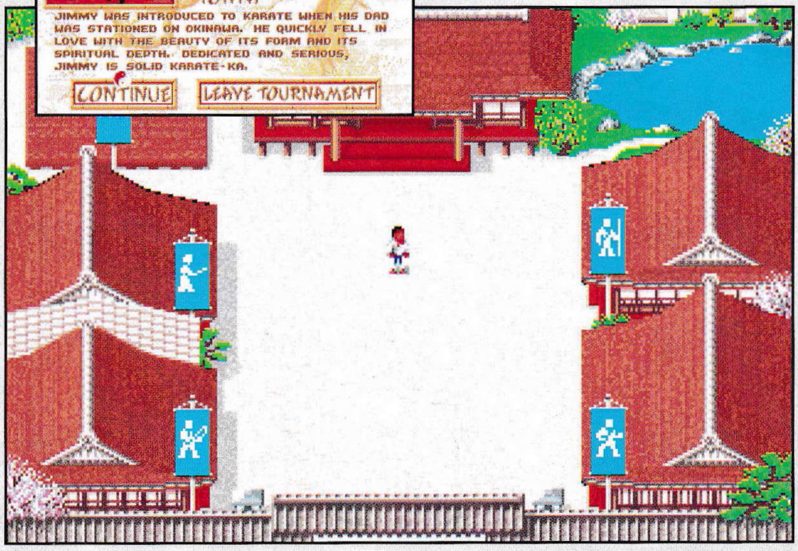
Nekoliko uputa: ne skačite previše naokolo jer time gubite dosta energije (stamina) i ne lamatajte nepotrebno po zraku - sačekajte da vam se napuni KI energija (jačina udarca) i onda raspalite. Kad izgubite tri meča od istog protivnika, vraćate se na onog prijašnjeg. Pozorno birajte oružja jer je njihova količina ograničena - nakon četiri iskorišene "nunchake" više se njima nećete moći koristiti.



Ako vas brzo izbace s turnira, ne očavajajte jer kako kaže naš mudrac s početka - Budokan je samo malo više vježbanja.

BUDOKAN
Amiga 500/1200
PC Atari 1040ST
Electronic Arts
76%





Oveće dvorište gdje se prvo morate malo baciti na treniranje da bi ste kasnije potpuno spremni dočekali svoje protivnike.



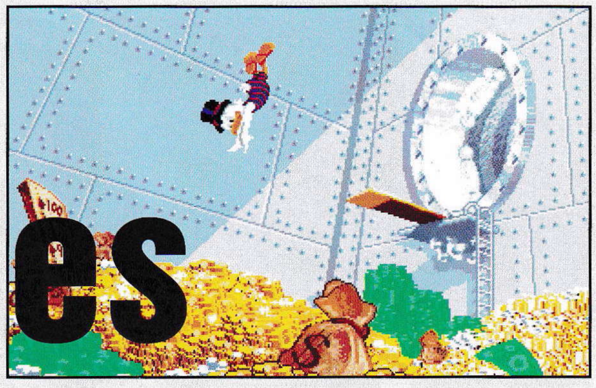
Neki od protivnika s kojima se susrećete tijekom turnira



Zabavna i simpatična arkada s Disneyjevim junacima koja će najviše razveseliti najmlađe!

Duck Tales

Zvonimir Štrucelj



Ujka Tvrdica se, za razliku od Toma, ne kupa u mlijeku nego u novcu!



Vi ste ujka Tvrdica, najbogatiji i najškrtiji patak na svijetu. Dok ste u svom uredu zbrajali novozarađene dolara, u sobu je bijesno uletio Varalić, kojemu je dosadilo biti drugi najbogatiji patak na svijetu. Izaziva vas na dvoboj: tko zaradi više novca u 30 dana bit će proglašen Patkom godine u uglednom poslovnom časopisu Dime. Vi, naravno, prihvaćate dvoboj. Nalazite se u uredu i ponuđene su vam tri opcije:

BURZA (lijevo + pucanj): doznajete najnovije burzovne vijesti, prodajete i kupujete dionice 5 ponuđenih poduzeća. Ako ste dobar mešetar, očekuje vas lijepa zarada, ali ne zaboravite jedno - dionice svakako prodajte prije isteka tridesetog dana, inače vam se neće uračunati u zaradu.

KUPANJE U NOVCU (gore + pucanj): s odskočne daske Tvrdica skače na hrpetinu novca. Ako vam se posreći, izronit ćete s rijetkim novčićem vrijednim 1000 dolara.

POTRAGA ZA BLAGOM (desno + pucanj): Pred vama je karta svijeta s 36 narančastih kvadratića, tj. lokacija s blagom. Izaberete li jedan, prikazat će vam se podaci o putovanju: vrijednost blaga, dužina putovanja i tip podigre. Možete otići u to mjesto ili izabrati drugo.

Zrakoplov gledate sa strane: pucnjem dajete gas, a komande su pilotske - gore je dolje, a dolje gore. Na putu vas očekuje mnogo prepreka: gromovi, planinski vrhovi, baloni koji na vas ispuštaju nakovnje, klavire, hladnjake (ovi zadnji su najgadniji!)... Ako se dogodi da i Varalić odleti u isti kraj, blago uzima onaj tko prvi doleti do cilja. Ako se srušite, izgubit ćete dva dragocjena dana i, eventualno, dio zarade. Prilikom slijetanja ne morate biti precizni, nego se slobodno zaletite u kućicu na kraju sletne staze. Zatim počinje potraga za blagom koje se svodi na 4 igre:

Pećina - u donjem dijelu ekrana je mapa pećine. Bijela točkica na njoj predstavlja blago, plava mumiju koja vas juri, a žuta ste vi. Stijene prekrivene zelenim muljem upozoravaju da je blizu provalija. Pogled na pećinu je izometrijski.

Fotografiranje - u nacionalnim parkovima Vlatka pokušava uslikati što više atraktivnih životinja. Film ima 12 slika. Neke od rijetkih životinja su ružičasti slon, plavi los, nosorog kojemu se cakli rog, medvjed s ogrlicom u obliku zvijezde. Fotografije atraktivnih životinja donose 500 dolara, a uobičajene 10 puta manje. Igra u kojoj se sakupi najviše novca. Vrijeme je ograničeno do zalaska sunca, tj. dok se kazaljke u lijevom donjem kutu ekrana ne poklope na 12.

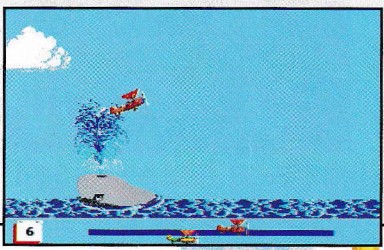
Džungla - džungli skačete s grane na granu, pazeći da se ne okliznete i padnete u vodu. Ometaju vas zmije, crne pantere (prođite kraj njih dok spavaju), majmuni koji bacaju kokosove orahe, ptice,...

Planina - skačete s izbočine na izbočinu penjući se do blaga. Imate uže s kukom koja vam omogućava da se zakačite na neku višu izbočinu. Čuvajte se kamenja koje se odronjava s vrha planine, ovnova koji jedva čekaju da vas podbodu, lopova koji puca na vas i vještica. Ulaskom u pećinu, možete skratiti put do vrha, ali i izgubiti život (jer su neke pećine naseljene medvjedima).

Po isteku 30. dana vaga odlučuje tko je pobjednik. Časopis Dime objavljuje sliku najpatka, a život Tvrdice opet je isti - zarađivanje novca, maltretiranje rodbine i sakupljanje starih novina po parkovima.

Da je bar Cliffhanger pošao s nama.





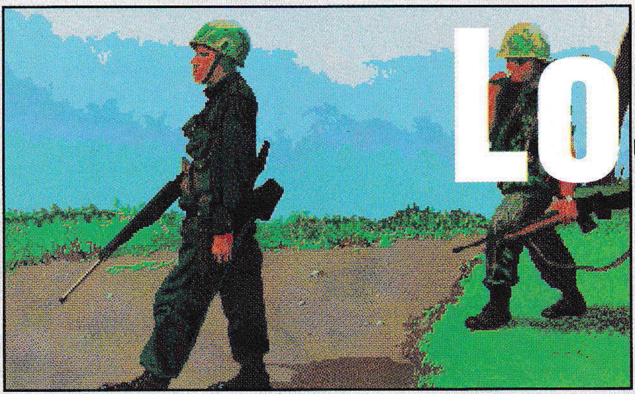


Vaga na kojoj možete usporediti svoje napredovanje s protivničkim.

DUCK TALES

Amiga 500/1200		72%
PC	Atari 1040ST	
	Disney	

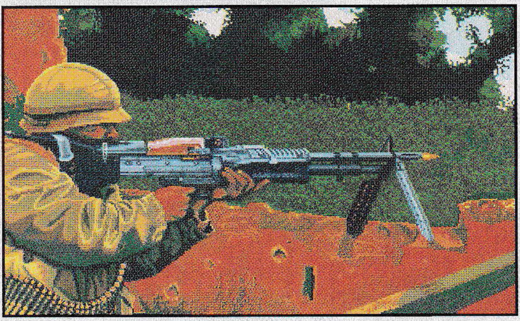




Lost Patrol

Vedran Relić

U lipnju 1965. nad Vijetnamom je oboren američki helikopter UH-1 Huey, a preživjelo je jedino sedam vaših marinaca.



Vašim vjernim M-60 (20 metaka/s) napunite vjetnamce olovom i pobjegnite iz vjetnamskog pakla.

S malo hrane i municije oni moraju bez radio veze pronaći put kroz 93 km divljine prepune zamki, mina izneneđenja i neprijateljskih vojnika do sigurnog prihvatilišta u Duhocu. To su bile dobre vijesti, a loše tek počinju...

Ovo bi bio kratak uvod u radnju igre koju je napravila poznata programerska kuća Ocean. Treba napomenuti da je to prva igra na Amigi koja je koristila FMV (Full Motion Video) sekvence veličine čokoladice. Pred sobom vidite mapu terena na kojem se nalazite. Vaša grupa je označena crvenim križićem, a neprijateljska sela i bunkeri označeni su plavim iksićem i plavim mitraljezom. Ispod mape je CONTROL PANEL koji na desnoj strani ima kompas kojim pomičete svoje vojnike. U sredini se nalazi DIALOG BOX gdje vam se vojnici obično žale zbog iscrpljenosti ili gladi. Ako u dialog boxu povučete miša za desno uho, pojavit će se pull-down meni u kojem vam se nudi izbor završetka igre, ponovne igre, postavljanje dužine odmora i imate uvid u zalihe municije i hrane. Na lijevoj strani control panela postoje četiri ikonice (<-, ->, #, M,). Prva i druga služe za pomicanje pogleda po mapi, treća (#) za ispitivanje terena, a četvrta vam pokazuje fizičko stanje vaših vojnika i omogućuje određivanje vođe i izviđača. Potrebno je imati barem jednog izviđača (scaut) koji će ići prije grupe i izvještavati o mogućim patrolama VC-a.

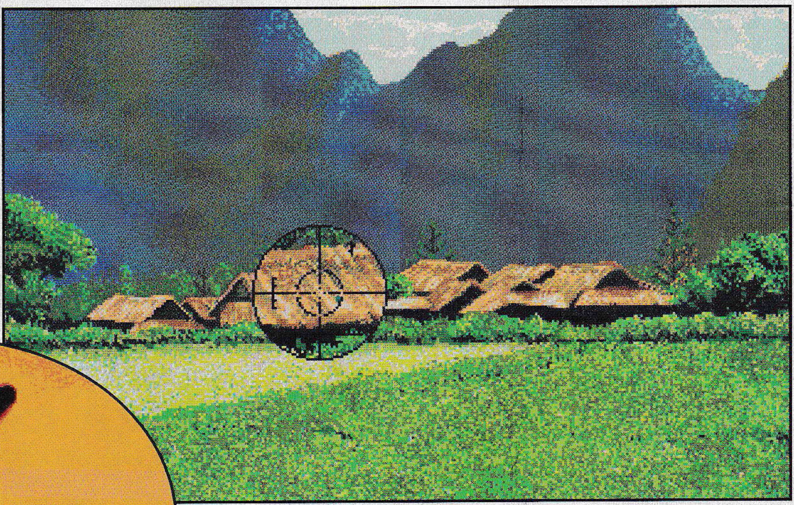
Također je potrebno provjeravati izviđače jer se jako iscrpljuju. Nakon svaka dva poteza potrebno je napraviti stanke od 20-ak minuta da bi vojnici bili što odmorniji i oprezniji. Brzina napredovanja ovisi o tempu kojeg ste zadali svojoj grupi. Tempo određujete tako da mišem došećete na sredinu kompasa te ga opet potegnete za desno uho.

Preporučljivo je postaviti tempo na NORMAL a u minskim poljima na MINIMUM. Prolazeći kroz divljinu često će se vaš izviđač susretati s usamljenim VC vojnikom. To je prilika za malu tjelovježbu. Pogled tjelovježbe je iz profila. Samo se približite vojniku i razgibajte ruke, a po potrebi i noge. Nakon uspješnog prijateljskog razgovora, izviđač će se vratiti grupi dok ćete u slučaju neuspješne spike nastaviti bez svog najboljeg i najljepšeg izviđača... šmrc, šmrc. Arkadnih je dijelova puno i popraćeni su lijepom animacijom. Jedan od najzanimljivijih arkadnih dijelova je potraga za snajperistima u selu. Nalazite se na određenoj udaljenosti od sela i promatrate ga kroz nišan svoje dalekometne pucaljke. Potrebno je nišan polako pomicati mišem s lijeva na desno i osluškivati. U trenutku kad snajperist zapuca, a na vašem nišanu se pojavi bljesak iz njegove cijevi, samo postavite nišan na to mjesto i pričekajte da opali još jednom. Sad kad ste potpuno sigurni gdje je, ispucajte dva-tri rafala na nj. A potom slijedi potraga za sljedećim i.t.d. Municiju štedite koliko god možete jer je možete nadopuniti tek pošto uništite neku VC patrolu i snajpersko ili mitraljesko gnijezdo. To ćete napraviti komandom SEARCH AREA. Tom opcijom možete pronaći i hranu. Od arkadnih dijelova još postoji obrana od zasjede, bacanje bombi na skrivene vojnike u polju te napad na bunker. Kad padne noć, postavite trajanje odmora sve do svitanja ili jednostavno recite vojnicima da se ukopaju na šest sati.

Igra plijeni zanimljivošću i napetošću. Mogli bismo reći da je savršena samo kad bi imala opciju za snimanje pozicije.

LOST PATROL	
Amiga 500/1200	70%
PC / Atari 1040ST	
Ocean	

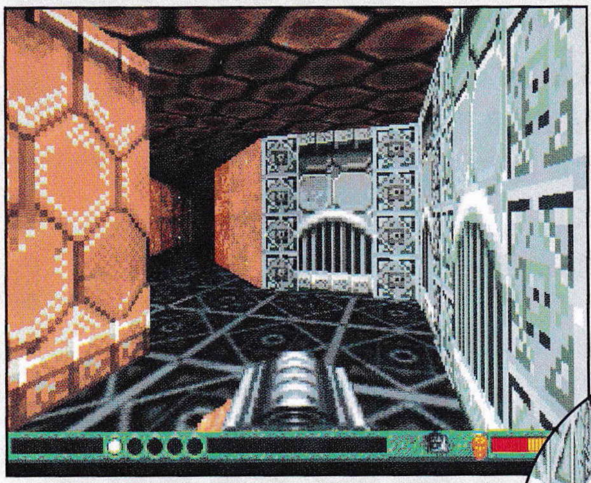
Poskidajte vjetnamske snajperiste i izvucite se što prije iz zasjede.



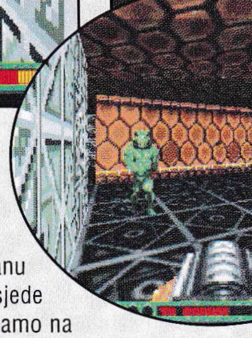


Gloom DeLuxe

Black Legend je Gloomu, svojoj zlatnoj koki, dodao malo face-liftinga i novih nivoa u nadi da će nas zabaviti dok iščekujemo vruće toplo ljeto i novi Doom iznenađenja koji se već naveliko kuha.









O Gloomu je već bilo govora u desetom broju Hackera i vjerujem da amigašima ne treba posebno predstavljati ovo legendarno Black Legendovo ostvarenje koje zajedno s Alien Breedom 3D drži titulu "najboljeg i najigrivijeg Dooma na Amigi". Naravno, bar dok se ne pojavi Alien Breed 3D 2, koji bi prema najavama trebao izazvati novu revoluciju u igrama ovog tipa na Amigi. Nova fora kod svih Doom igara za Prijateljicu je u mnoštvu opcija koje igraču omogućuju podešavanje parametara ovisno o brzini stroja. To se tipično odnosi na biranje razlučivosti igre preko standardnih Amiginih pokretača za monitore jer vlasnici jeftinih i kvalitetnih VGA monitora (a takvih je sve više) ne mogu igrati igre koje zaobilaze rutine OS-a i same otvaraju svoj ekran u TV razlučivosti. Sve je manje igara koje na taj način izbjegavaju OS, a uskoro ih gotovo neće ni biti. Svakako treba pozdraviti ovakav trend jer Amiga ima zaista širok spektar razlučivosti, a igre koje direktno "pucaju" po hardveru sijeku granu na kojoj sjede jer rade samo na monitorima kompatibilnim s TV signalom (VGA monitor, pogodili ste, ne podržava TV frekvencije). Nadalje, Doomoidna igra obvezno mora imati biranje veličine ekrana za igru, veličine piksela i detaljnosti grafike (uključivanje/isključivanje tekstura na podu, stropu i sl.), a poželjna je i podrška popularnim grafičkim karticama za Amigu na kojima se dobiva veliko ubrzanje čak i pri visokim razlučivostima.

Zašto ne Gloom 2?

GloomDL ima sve nabrojene osobine, no pazite, ne radi se o nastavku! Programeri Black Legenda su jednostavno starom Gloomu dodali mnoštvo novih nivoa i nabrojene opcije koje je konkurencija nedavno uvela u modu. Dakle, razmišljajte o ovoj igri kao o dodatnim nivoima za standardni Gloom. GloomDL se vrti jednako brzo kao i njegov prethodnik, čak i kada radi u multitaskingu na posebnom ekranu, a postoji i mogućnost potpunog zaobilaženja rutina OS-a zbog profitiranja na brzini (razlika nije uočljiva), no time GloomDL riskira da ne radi na budućim verzijama Amiga OS-a i hardvera (nadajmo se da će uskoro biti novih verzija). Naravno, ono pravo slijedi tek ako imate FAST RAM i brži procesor jer tada možete povećati ekran za igru i smanjiti piksele, a tada se već može normalno disati. Podršku VR kaciga nismo isprobali, a igranje preko modema radi jednako efikasno kao i u Gloomu: plug'n'play. Ako vam se Gloom nije svidio, onda ni ovo ne vrijedi vaše pozornosti dok će se svi ostali zabavljati novim nivoima u iščekivanju ljeta jer se konkurencija zaoštrila i očigledno je da se svi natječu u izradi "boljeg Dooma od Dooma".

GLOOM DELUXE	
Igrano na: AMIGA 1200, 2MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	77%
Grafika	83%
Igrivost	81%
	Black Legend
UKUPNO	81%
Min. konfiguracija: AMIGA 1200, 2MB	



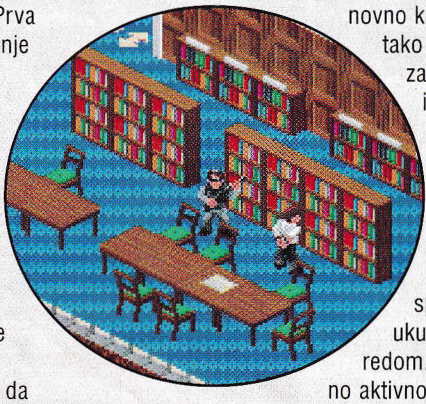
Programerska kuća Krisalis Software LTD. izbacila je ovu igru na tržište 1993. a 1994. stigla je verzija za Amige s AGA čipsetom. Razlika je u tome što je broj boja povećan sa 32 na 256, broj misija s četiri na pet i broj disketa s dvije na pet.

Sabre Team

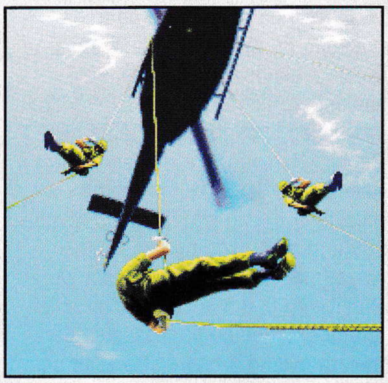
Vedran Relić

Kao vođa najelitnije antiterorističke jedinice na svijetu morate izbaviti iz zatočeništva nevine civile (razne diplomatske face, U.N. ove plave kacige), uništiti kompjutore za navođenje nuklearnih raketa, onesposobiti stražare i teroriste te vratiti sve svoje specijalce iz akcije.

Na početku vas digitaliziranim govorom obavještavaju o vašim zadaćama u misiji. Nakon toga se pojavljuje ekran s tri sličice. Prva (padobranac) služi za pokretanje igre, druga i treća služe za izbor max. 4 od 8 specijalaca te njihovo naoružavanje i opremanje. Kod izbora specijalaca obratite pozornost na postotak snage u nogama. To je vrlo bitan faktor o kojem će ovisiti sama brzina vašeg napredovanja u igri. Dakle, izaberite nekog sa 40% na više. Kod naoružavanja je preporučljivo da uzmete mitraljez L7A2 s pojasom za municiju. Ta beba kad se napuni ima pedeset metaka, tako da nećete morati svako malo mijenjati municiju, a ima i najveći doseg (1000 m). Još pokupite pancirke, gas-maske i po potrebi Medical Kit. Od dodataka još je moguće pokupiti granate za zasljepljivanje i oglušivanje, te bojeve granate. Njihovo korištenje je neminovno kad naletite na više terorista, tako da ih najprije oslijepite a zatim istamburate. Izvođenje igre je istovjetno onome u UFO-u, pa znalci neće imati problema. Ekran u igri je podijeljen na dva dijela. U gornjem većem dijelu se odvija igra, dok se donjem nalaze ikone za upravljanje specijalcima. Ikona ima ukupno 14 i opisat ćemo ih redom. Prva je za promjenu trenutno aktivnog vojnika, 2. pokazuje fizičku spremnost pojedinog vojnika, 3. omogućava pogled na tlocrt terena, 4. je za podizanje predmeta, 5. za odbacivanje predmeta, 6. je za zadavanje smjera kretanja GO-TO, 7. za otvaranje i zatvaranje vrata, 8. za promjenu naoružanja, 9. služi za izvlačenje osigurača granate, 10. za punjenje municije, 11. za bacanje granate, 12. za precizno gađanje, 13. za šaranje na sreću, i konačno 14. za završetak kruga. Naime, igra ne podržava igranje u real time-u, nego je koncipirana kao u UFO-u.



Kad pronađete taoca, povedite ga prema slobodi.



Dakle, jedan krug igrate vi, potom neprijatelj i tako naizmjenice. Ponekad vam se za vrijeme suparničkog kruga ukaže prilika da uzvratite vatru (OPORTUNITY MOVE). To će biti moguće jedino ako ste nekom specijalcu ostavili dovoljno bodova za kretanje (recimo 15). Pomicanje specijalaca se vrši pomoću kompasa koji se nalazi u donjem lijevom dijelu ekrana. Na njemu je ucrtano osam smjerova kretanja u obliku strelica. Kad pojedina strelica pocrveni, to znači da se ispred vas netko nalazi (talac, terorist ili pak vaš specijalac). Preporučljivo je da se uvijek krećete što bliže zidovima i vratima te da na kraju kretanja postavite čovca iza neke prepreke. U protivnom ćete morati jedan te isti krug ponavljati nekoliko puta, jer ćete poginuti od izravnih pogodaka terorista.

Prikaz terena je izometrijski, a kad uđete u prostorije dolazi do presijecanja kuća kao i u UFO-u. Između krugova se pojavljuju vrlo dopadljive slike vaših specijalaca koje se u



Ako vam ponestane municije, uvjek su vam na raspolaganju teroristički leševi. Prekopajte ih i pokupite municiju, a možete i oružje!



svakoj misiji mijenjaju. Tijekom igre vas prati napeta glazba začinjena prigušenim sirenama i zvukom elisa helikoptera koji neprestano nadlijeće poprište zbivanja. Misija ima ukupno pet, tako da ćete moći sudjelovati u oslobađanju osoblja američkog veleposlanstva u Londonu, zatim ćete morati iz logora u Malaji osloboditi U.N.-ove diplomate, potom se helićem selite na otetu jahtu, a nakon toga idete na Bliski istok s namjerom da onemogućite kompjutore za navođenje nuklearnih raketa. Kakva je zadnja misija? To ostavljam da sami otkrijete.

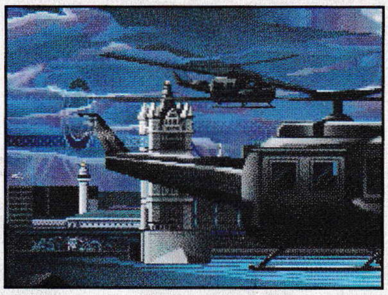
SABRE TEAM

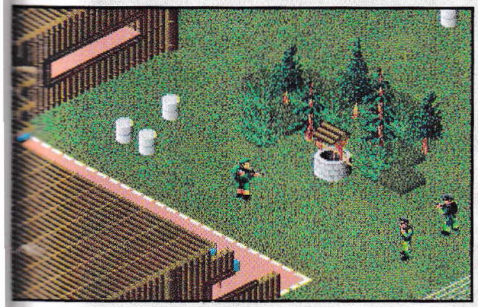
Igrano na: AMIGA 1200, 2MB
Druge platforme: PC

Zvuk	64%
Grafika	76%
Igrivost	75%

Krisalis

UKUPNO 74%
Min. konfiguracija: AMIGA 500, 1MB





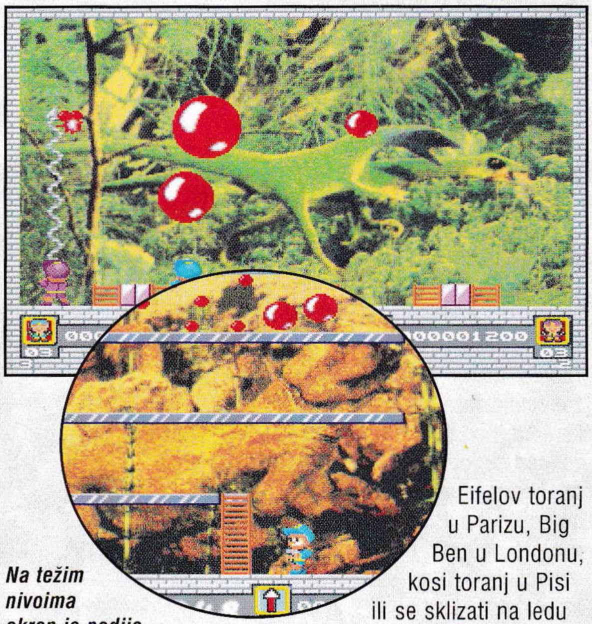
Pang

Vedran Relić

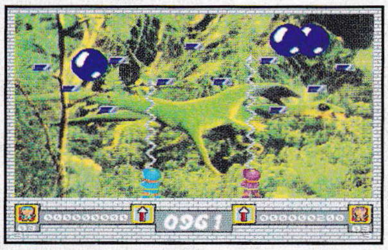
Ovu kultnu igricu napravila je softverska kuća Mitchell 1989. godine za automate, a 1990. Ocean se pobrinuo da dođe na tadašnje platforme kao što su Amiga, Atari, Intel-80286, itd.

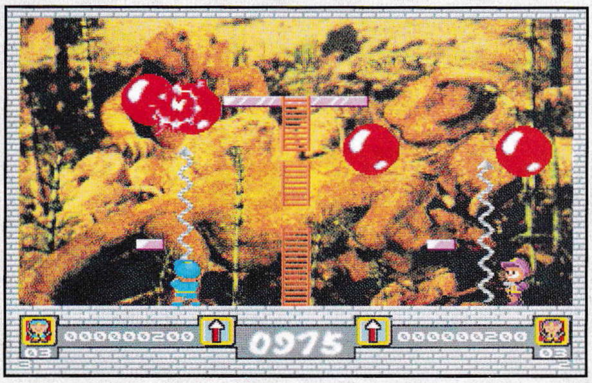
Ideja igre je vrlo zanimljiva - morate uz pomoć prijatelja ili sami upucati veliki balon koji skače iznad vas pa će od njega nastati dva manja. Dok ste vi čudeći se promatrali tu razdiobu, vaš prijatelj je upucao onaj manji, a kad ono, od njega su se opet stvorila dva manja... i još dva manja.... i tako sve dok niste uništili i najmanji. Čini vam se jednostavnim, zar ne? Ali da ne bi bilo tako, pobrinula su se razna ometala poput čaplji (koje vam probuše balon, a na vas padnu mali balončići) ili sove (koja vas zajedno s pužem može trenutno onemogućiti da pucate). Pored svih tih ometala imate i jednog pomagača. Rak svojim kliještima "trijebi" balone te vam tako pomaže. Pogotkom najvećeg balona dobivaju se razni dodaci i predmeti (život, štit, vrijeme, budilica za zamrzavanje balona, te razna oružja).

Na početku svakog nivo opremljeni ste jednostrukim harpunom čija žica uništava balone. Kasnije možete pokupiti vulcan missile, double wire, power wire i dynamite. Najbolje oružje je double wire. Nakon što ste "očistili" tri podnivoa od zločestih balona, premještate se zrakoplovom na iduće lokacije diljem svijeta pa ćete tako vidjeti Sagrada Familiu u Barceloni, Eifelov toranj u Parizu, Big Ben u Londonu, kosi toranj u Pisi ili se sklizati na ledu u Kremlju.



Na težim nivoima ekran je podijeljen na više platformi te vam je za uništavanje balona potreban "power wire".





Nivoa je ukupno petnaest, a svaki od njih ima tri podnivoa. Igra je grafički vrlo dobro koncipirana (32 boje), jedino vas može iritirati jednolična melodija koja vas prati tijekom cijele igre.

vulcan missile - Njime možete neprekidno pucati, ali ne možete uništiti ciglice.

double wire - Vrlo korisno oružje onda kad je oko vas mnoštvo balončića jer omogućava ispucavanje dva harpuna odjednom.

power wire - Kad stigne do vrha, lijepi se za strop i tamo ostaje neko vrijeme. Preporučujemo ga za vrlo niske prostorije.

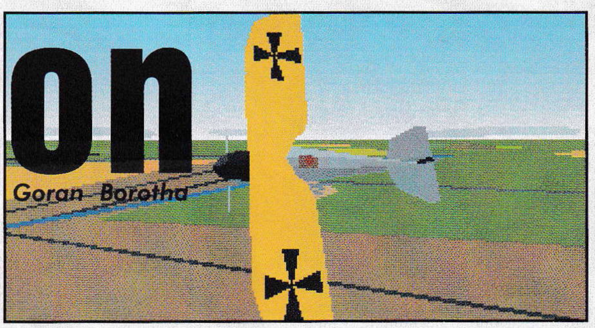
dynamite - Najgluplje oružje koje vam raznese sve velike balone do najmanjih.

PANG

Amiga 500/1200
PC Atari 1040ST
Ocean

79%

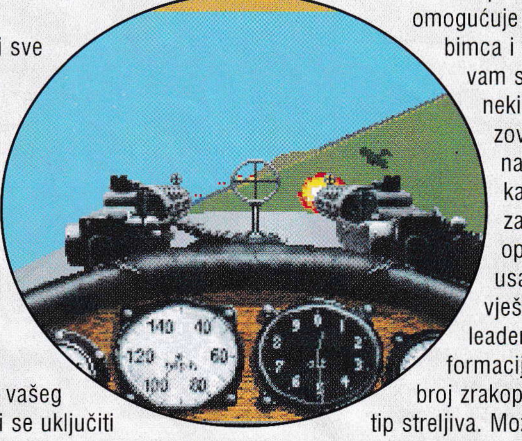
Red Baron



Goran Borotha

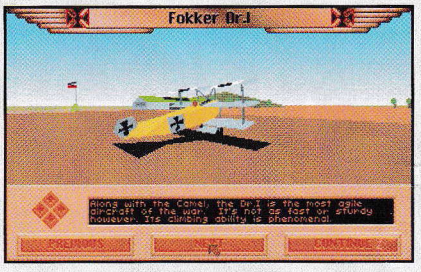
Što je to: malo, crveno i opasno, a leti? (odgovore pošaljite u redakciju Hackera).

Dosta šale...čovjek je postao legendom još za života, pa je sasvim dovoljno za jednu odličnu simulaciju zrakoplova iz prvog svjetskog rata. Pa, krenimo! Na samom početku čeka vas izbornik u kojem možete ili izazvati jednog od slavnih aseva (istodobno i saznati o svakome ponešto), letjeti samostalnu misiju, vidjeti sve vrste njemačkih i britanskih, ali i onih posebnih zrakoplova kojima su upravljali samo najbolji. Tu je još i neizostavni "career menu" gdje započinje vaša slavna karijera. Kad je započnete, odnosno odaberete stranu za koju se borite, i upišete ime, možete izabrati i trenutak vašeg uključenja u rat tj. želite li se uključiti na početak, sredinu ili kraj rata. Naravno da time uvjetujete i tip zrakoplova kojim ćete upravljati jer su oni na početku bili bitno slabiji, krhkiji i teži za upravljanje, ali i to ima svojih draži. Svaki je početak težak pa tako i ovaj, ali uz malo strpljenja i nešto vještine dolaze i bolji zrakoplovi a s njima i znatno poboljšanje kretanja, izdržljivosti i vatrene moći. Naravno, ni vaša požrtvovnost i genijalnost neće ostati nezamjećena pa ćete biti odlikovani i promaknuti, što vam omogućuje i odabir vlastitog ljubimca i premještenje. Može vam se dogoditi da vas neki od velikih letača izazove na dvoboj jedan-na-jedan, možete iskusiti kako je to biti ratni zarobljenik ili ranjenik na oporavku. Kad malo usavršite svoje letačke vještine i postanete "flight leader", moći ćete odrediti formaciju u kojoj ćete letjeti, broj zrakoplova (maksimalno 4) i tip streljiva. Možete si prilagoditi i stupanj realnosti pa tako možete biti gotovo neuništivi (ali to onda nije to). Moram pohvaliti iznimno dobru grafiku koja je u ono vrijeme (1990.) mogla uistinu poslužiti kao uzor. Tako npr.ako malo duže letite, vidjet ćete kako pada noć, a zvijezde blistaju u sumraku....



Vašem se protivniku loše piše!

Zvuk je ipak malo slabija strana ove inače fantastične igrice. Jedina je zamjerka to što ne možete snimiti poziciju pa kad vas jednom skinu, bit će to zauvijek ili opet sve ispočetka.



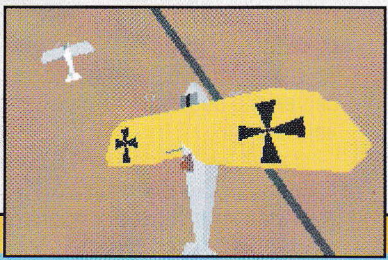
U jednoj od brojnih opcija možete vidjeti sve prednosti i mane pojedinih zrakoplova iz prvog svjetskog rata.

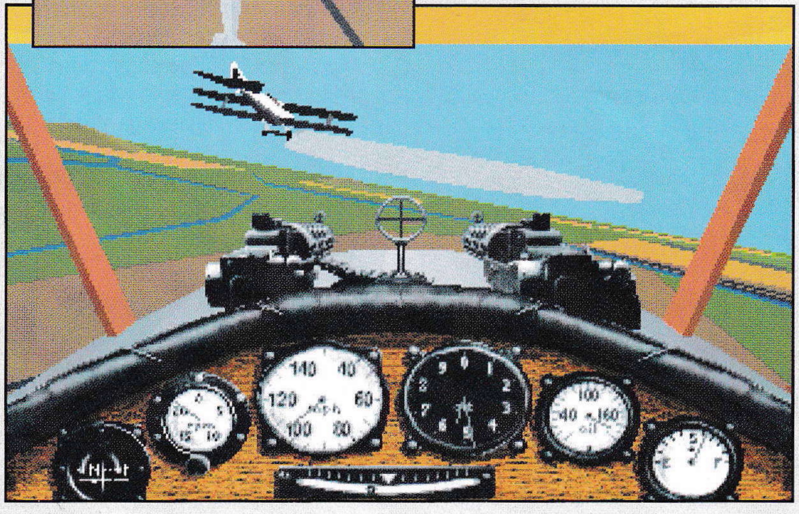
No i za to ima lijeka - uključite neuništivost pa derite koliko vas volja. Zanimljivosti čitave igre pridonose i brojni podaci o svim vrstama zrakoplova, kraći životopisi svih poznatijih letača i neki događaji značajni za tijek rata. Na kraju mogu samo reći da ova igra, za razliku od mnogih drugih, u potpunosti zaslužuje ime koje nosi i da je čak i nadmašila sva očekivanja postavši i sama legendom. Samo je nebo granica, dosegnite ga i uživajte!

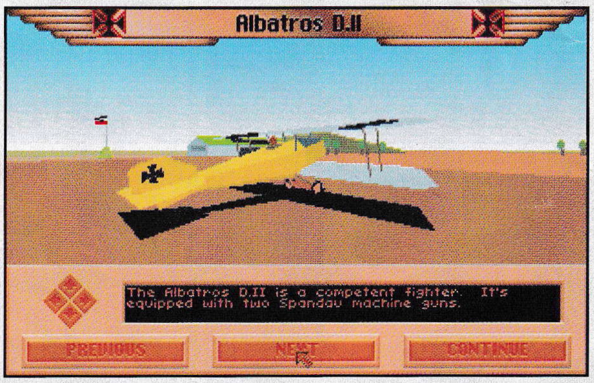
RED BARON

Amiga 500/1200
PC | Atari 1040ST
Dynamics Inc.

75%







Prilikom pratnje svojih zrakoplova možete malo razgledati okolinu, no opreza nikad dosta jer se protivnička eskadrila može pojaviti svaki čas.

The Dig

Patrik Pencinger

Ako nestrpljivo očekujete nastavak rješenja popularne igre starih majstora, Lucas Artsovog The Diga, već u ovom broju donosimo završni dio rješenja ove popularne igre.

Grobnica

Otvorite vrata lijevo od GLOWING COLUMN pomoću crvenog štapa. Uđite i tramvajem se odvezite do TOMB SPIREa. Prođite tri sobe i aktivirajte svijetleći most. Pogledajte ENGRAVING. Uđite u spilju (CAVERN). Tamo ćete sresti Brinka koji će vas otjerati. Otiđite u sobu koja se nalazi lijevo od sobe sa svjetlosnim mostom. Lopatom prokopajte put u TOMB. Uđite u TOMB. Upotrijebite plavi kristal (iz generatora) s rupom na zidu da rasvijetlite TOMB. Stanite na kamen koji se nalazi u donjem dijelu ekrana, a obilježen je sa dva mjeseca. Upotrijebite sada ROD (sa zamke) sa LOOSE STONE. Izađite iz TOMBa te krenite lijevo. Upotrijebite prašinu (DIRT). <ANIMACIJA> Vratite se u TOMB i pokušajte razgovarati s kipom. Nestat će. Sada upotrijebite CRYPT. Spustite se dizalom. Otiđite lijevo i upotrijebite strgane kosti na podu. Oživit će te čuvara. Oživite i drugog pomoću LIFE CRYSTALA. Sada upotrijebite štap kojeg ste našli u olupini svemirskog broda da biste otvorili vrata. Prođite krozanj i otiđite do piramide. Oživite mrtvog aliena kristalom. Pokušajte razgovarati s njim. Pošto shvatite da govori mješavinom ALBANSKO-MAROKANSKOG jezika, obratite se Maggie za pomoć. No, tijekom vašeg razgovora, Maggie biva napadnuta od gigantskog pauka. Vrijeme je da pokažete svu hrabrost.



Maggie je "pretty pissed off" kada shvati da ste je oživili kristalom života. Vjerujem da za Bostona taj susret nije završio baš ugodno... no, sve je ipak završilo samo na šamaru.

Oslobodimo Maggie!

Vratite se do Brinka, zatražite od njega pomoć. Kako će on to odbiti, morat ćete ga nekako prisiliti. To ćete učiniti tako što ćete baterijom (FLASHLIGHT) rastjerati šišmikolika stvorenja iz spilje prije Brinka. On će pobjeći a, vi ćete mu ukrasti KRISTALE ŽIVOTA te ga njima ucjenjivati. Podlo, zar ne!? Otiđite do MAP SPIREa (poslužite se svjetlosnim mostom radi brzine), uđite u MAP ROOM pa iz nje u PIT i u CHAMBER.

Tamo idite sasvim do lijevog kraja ekrana i tamo uđite u NEST. Sada pričajte s Brinkom. Završit ćete u podnožju vodopada. Otiđite na vodopad (FALLS SOURCE). Upotrijebite GRATE pa poslije njega gurnite stijenu.

Vratite se do Brinka i pitajte sve u vezi GRATEa. <ANIMACIJA>

Otiđite desno pa zatim u OPENING. Tamo dajte Maggie TABLET i on će ga dešifrirati. <ANIMCIJA>

Uđite u tajni otok. Uzmite ploču (PLATE). Šećite uokolo po sobama dok vas Brink ne pozove u pomoć. Tada pomoću svj. mosta otiđite do PLANETARIUM SPIREa te otiđite do CREVICEa. Tamo (pazite sad!) OTPILITE Brinku ruku pomoću JAW BONEa. Vratite se svi u NEXUS i zatim upotrijebite i četvrtu ploču na ALCOVEu. Otvorit će se VRATA. Otputujte tramvajem do LABORATORIJA.

Laboratorij

Otiđite do konzole i pokušajte je upotrijebiti. Vidjet ćete da nedostaje dio. Sada otiđite do vrha laboratorija i u sobi vani maknite gnijezdo s leđe i upalite svjetlosni most. Vratite se do sobice s kristalima života (museum spire), a potom otiđite do mrtvog ALIENA, oživite ga i popričajte s njim. Maggie će vam ovaj put prevoditi.



Prije vašeg povratka na Zemlju, glavni vanzemaljac će vam još jednom zahvaliti i zaželjeti sretan put.

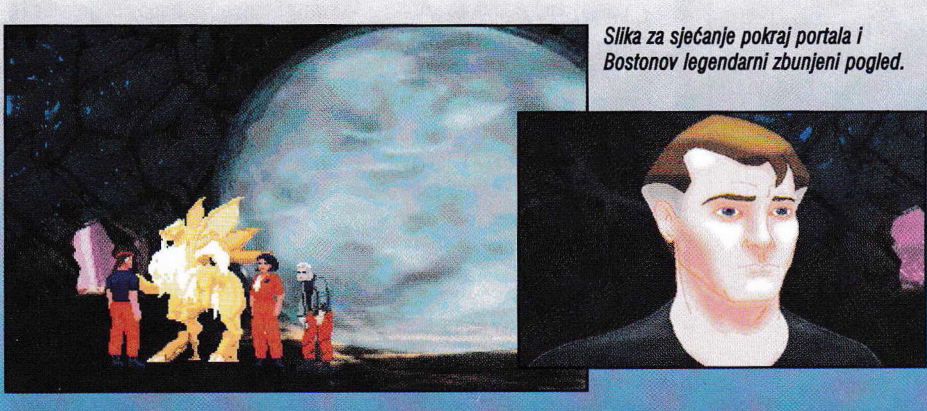
Na kraju razgovora, saznat ćete gdje se nalazi dio koji nedostaje u laboratoriju. Sada pokupite posljednji štap (Creator's Engraving). Otiđite do MAP ROOMA i upotrijebite ga (kao i ostale štapove kod otvaranja vrata). Otiđite do vodopada (kod gnijezda divovskog pauka) i kroz tu sobu do plaže. Uzmite dio koji nedostaje za laboratorij. Vratite se u laboratorij.

Pri samom kraju

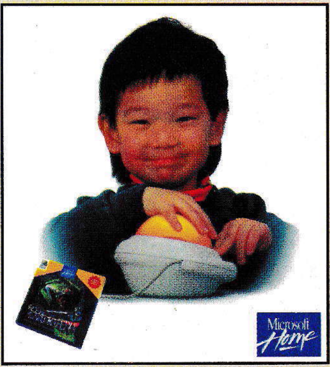
Upotrijebite dio s plaže u kontrolnoj ploči u LABu. Pitajte Maggie o kristalima i upotrijebite kristal koji ćete dobiti s konzolom. Uzmite dio iz konzole (EYE PART). Otiđite do Brinka (nalazi se gdje je bio i prije). Upotrijebite EYE PART sa SLOTom. Uzmite EYE PART. Vratite se u LAB i dođite do konzole. Upotrijebite kristale s rupama u konzoli. POZOR! Ovdje snimite poziciju jer biste mogli biti iznenađeni. Maggie će umrijeti. Na vama je da odlučite da li ćete je oživjiti LIFE CRYSTALOM ili ne. Otiđite gore. Probajte otići na LIGHT BRIDGE...pojavilo se još jedno čudovište. Isključite LIGHT BRIDGE. Ponovo ga uključite. Otiđite do velikog oka (THE EYE), uđite u nj i kliknite na PORTAL...

Zavalite se u fotelju i odgledajte završetak.

THE END



Slika za sjećanje pokraj portala i Bostonov legendarni zbunjeni pogled.

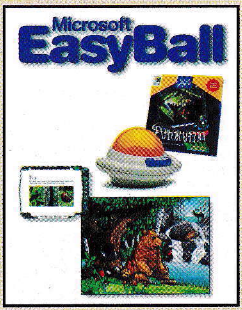


EasyBall

Ukoliko mislite da na ovoj slici klinjo novim sokovnikom cijedi naranče, grdno ste se prevarili! U ruci mu je Microsoftov EasyBall (zapravo TrackBall, samo malo veći) kojeg je Microsoft namjenio najmlađim Hackerima iako moramo priznati da smo se i mi pograli s njime.

Instalacija je sasvim jednostavna, EasyBall uključujete na mjesto postojećeg miša, a postoji i mogućnost paralelnog rada s mišom. Koje su prednosti EasyBalla? Za razliku od miša, EasyBall je statičan i ne "bježi" sa stola (sjetite se Wing Commandera, Tie Fightera,...gdje vam je to ponekad predstavljalo problem) kad dođete do ruba skrolirajućeg ekrana. Velika kugla omogućuje djeci (koja još nemaju tako razvijenu motoriku) finije pozicioniranje kurzora. Zanimljivost EasyBalla je i u tome što uz njega dobivate i Microsoftov CD, nekima već poznatu Explorapediu koja će vas odvesti u svijet prirode i njenih ljepota. Sa punih 18 sati zvuka, video zapisa, animacija i ilustracija, ovaj je CD zanimljiva riznica podataka za kojom će posegnuti i oni starije dobi. EasyBall i njegov zabavno-edukativni dodatak, Eksplorapedia, odlična su kombinacija za koju vrijedi izdvojiti novac.

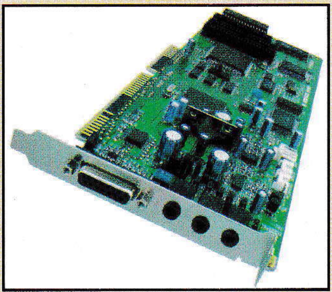
Ustupio: Zola, 01/339 837
Cijena: 347 KN





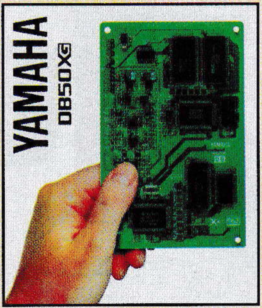
EIDE Diskovi od 2,55 GB

Da su diskovi svakim danom sve veći i jeftiniji, opće je poznato. Kod izbora diska uvijek se postavlja pitanje koji disk kupiti? Naravno, pri tom upotrijebimo malo matematike. Podijelimo cijenu u kunama s veličinom diska u megabajtima, pa vidimo koji disk ima najpovoljniju cijenu po megabajtu. Tako sada za razliku od kojih 250-300 kuna (ili 10-20% cijene) možete dobiti disk duplog kapaciteta. Tako nam je poduzeće Autronic predstavilo vrlo kvalitetne (a brze i cijenom povoljne) diskove kapaciteta 1,2 Gb, 1,6 Gb, 2,1 Gb i 2,55 Gb poznatog svjetskog proizvođača Western Digital. Ne smijemo zaboraviti podatak da na diskove dobivate jamstvo od čak 3 godine!

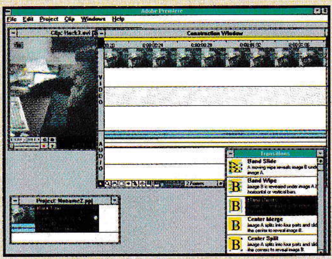


Yamaha zvučne kartice

Mnogi misle da je Creative Labsov Sound Blaster AWE32 (82 % PC FORMAT) nešto najbolje što postoji u svijetu zvučnih kartica (barem onih neprofesionalnih i poluprofesionalnih), ali i on ima dobru konkurenciju. Yamahine zvučne kartice Sound Edge (86% PC FORMAT), proizvod koji je koji konkurira ne samo kvalitetom, nego i cijenom (Zola - 1264 kn.). Kao što vjerojatno i sami znate, Creativ Labs i sam ugrađuje Yamahine čipove u svoje proizvode. Za one koji se ozbiljnije misle baviti glazbom, Yamaha proizvodi i tzv.



Daugterboards kartice za zvučne kartice pa je njen model DB50 XG dobio ocjenu 95%, dok je njezin najbolji konkurent, Creativ Labsov Wave Blaster II dobio ocjenu od 74%. Više o tome (a na radost zaljubljenika u MIDI) moći ćete čitati u sljedećem broju Hackera!



Što nam stiže iz Karlovca?

Za sve one koji žalosno tvrde kako Hrvatska uvijek zaostaje za izborom kvalitetne opreme, evo vijesti iz Karlovca. Poduzeće Kripton u svojoj ponudi ima 20 vrsta vrhunskih video kartica (sa tvornički ugrađenih 1-8 Mb video memorije!), 128 bitne grafičke kartice, TV-kartice za prijem programa, digitalizaciju i editiranje slike na vašem računalu, polu-profesionalnu opremu za digitalizaciju i editiranje te nelinearnu montažu videa u S-VHS kvaliteti (naravno, s odgovarajućim softverom), 3D akceleratorske kartice, 8X CD-romove, fax modeme, zvučne kartice...

Informacije: 047/621-636



Amstrad "Integra"

Svi mi bivši Spectrumovci dobro se sjećamo kako smo sa zavišću gledali vlasnike tadašnjih Amstradovih računala s ugrađenim kasetofonima ili onih rijetkih - s 3,5" flopićem. No, kako su računala postala unosan posao, stalno raste broj novih poduzeća, a nekadašnji prvaci u proizvodnji i prodaji polako nestaju ili postaju marginalizirani.

Trend je da svaka firma izbaci barem poneko multimedijalno računalo, oboružano svime i svačime. Prednost je svakako ako se pri tome sve nalazi u jednom kućištu, pa se time rješavate mnoštva kablova. Amstradovo multimedijalno računalo INTEGRA dolazi nam s instaliranim Windowsima 95, mnoštvom softvera (i igara!) ugrađenom TV-karticom (i daljinskim upravljačem s mnoštvom funkcija), MPEG karticu, Dataflex-ov fax-modem, zvučnu karticu, zvučnike, mikrofon, CD-ROM. Treba li nam nešto više?!



HP Vectra

HP računala su provjerena i pouzdana osnova koju, prema potrebama, možete lako i jednostavno nadograditi. Uz računalo možete dobiti po pristojnoj cijeni Yamahine zvučnike i zvučne kartice (o Yamahinom programu bit će više riječi u sljedećem broju Hackera), laserske, igličine i ink-jet pisače u boji te svu potrebnu dodatnu opremu.

Poduzeće ZOLA je poznato većini korisnika informatičke opreme bez obzira na njihovu dob, a osobito čitateljima Hackera koji prate njihove oglase s bogatom ponudom CD naslova (od, cijenom vrlo povoljnih, starijih igara koje rade i na slabijim računalima preko MPEG filmova na CD ROM-ovima i najnovijih igara čije recenzije pratite iz broja u broj).

No, ovaj put ZOLU predstavljamo kao poduzeće koje prodaje hardvere, drage nam kutije bez kojih bi naš život bio gotovo nemoguć. Odličan izbor Yamahine multimedije, Canonov, Compaqov, Fujitsuov, Microsoftov i Epsonov program uređaja, ali i potrošnog materijala, svjedoči kako je pravo vrijeme multimedijskog razvitka tek pred nama. Valja napomenuti da poduzeće ima organiziran servis (što raduje ako ste odlučili kod njih kupiti potrebnu informatičku opremu) i vlastiti BBS, 01/528-745, koji vam je na raspolaganju od 17 do 08 sati. S druge strane, sve one koji imaju problema s nabavom "sitnije" računalne opreme i dodataka za svog kućnog ljubimca, obradovat će podatak da Zola ima i maloprodajnu trgovinu u Zagrebu (Nova cesta 115). Dakle, riješili smo se muka s nabavom miša ili podrške, joysticka ili zvučne kartice, kutije za diskete, modema, tipkovnice, kućišta.... A sad vas sigurno zanima kakva su im računala. Da vas ne zamaramo nepreglednim rečenicama i gomilom nepotrebnih podataka, koje ćete zaboraviti čim ih pročitate, krećemo odmah s predstavljanjem. Za ovaj smo broj željeli odabrati kvalitetnije računalo poznatog proizvođača. Odlučili smo se za Hewlett Packard računala i zasigurno nismo pogriješili u odabiru.



Prvo što se na HP-ovim računalima zamijeti, a ne može se izmjeriti Win-benchom, je dizajn i kompaktnost kućišta. Dobro je oblikovano pa može zadovoljiti i prohtjeve onih kupaca koji, osim kvalitete, žele i estetski izrađeno računalo na svom radnom stolu (na kojem, nadamo se, ne skuplja prašinu). Zanimljiv je podatak za roditelje (da li i za njihovu djecu?) da računalo ima ugrađen i ključ bez kojeg ne možete rastaviti računalo (hm, reći ćete, možda i nije neka prednost, ali ako imate mlađeg brata... razmislite još jednom). Model koji vidite na slikama je VECTRA ili 486-ica na 66 Mhz i dolazi s tvornički preinstaliranim Windowsima, no postoji još čitava serija HP Vectra računala (Vectra VE, VL, VT, XM,XU, Vectra Multimedia VL, Netserver-za mreže) do Pentium Pro računala. Računalo će sigurno zadovoljiti zahtjeve vašeg uredskog poslovanja (osobito ako uz njega kupite i odgovarajući pisač). Za potrebe primjerenije mlađem uzrastu naša je preporuka da pri kuplji zatražite ugradnju CD ROM-a i zvučne kartice jer ne dolaze u paketu s osnovnom konfiguracijom.



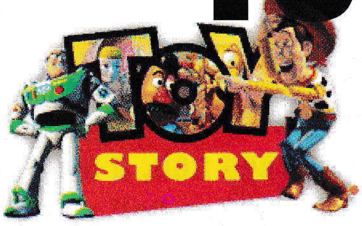
Naravno, Vectra spada u red jeftinijih i nama pristupačnijih računala, a ako imate veće prohtjeve i više novca možete odabrati neki drugi, jači (i skuplji) HP-ov model.

A trebate li i monitor za vaše HP računalo, i tu će vam Zola svojom bogatom ponudom izaći u susret (imaju 14,15,17,21-inčne monitore), te ćete lako pronaći ono što vam odgovara cijenom i kvalitetom.

Imate li potrebu za spremanjem veće količine podataka, najbolja je odluka (a danas i ne tako skupa) iskoristiti mogućnosti kvalitetnih CD-ROM snimača.



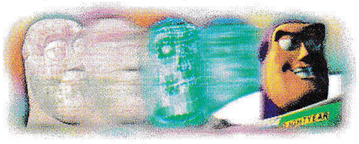
Toy Story: pogled iznutra



Maša, Kristina i Patrik

Malo je onih koji su propustili najnoviji Disneyjev ektravagantni hit-film ...prvi cijelovečernji film u cijelosti stvoren pomoću računala. Mi nismo ovdje da bismo vam pričali o filmu i njegovoj radnji, nego ćemo vas povesti iza filmskog platna da bismo zadovoljili vašu znatiželju. Dakle, ako vas zanima, navalite!

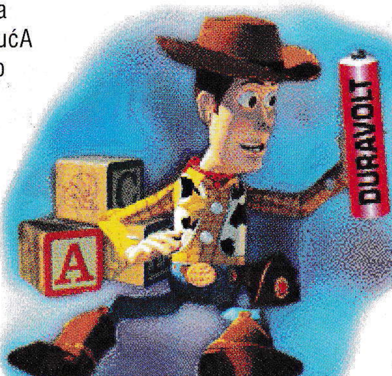




Najveću odgovornost za stvaranje filma nosi kućA Pixar Animation Group koja je za svoj kratki animirani film Tin Toy 1989. dobila OSCARa. Film je također kao i Toy Story u cijelosti bio stvoren uz pomoć računala, a režirao ga je John Lasetter. Ideja za Toy Story prvi puta se javlja 1991. kod animatorskih genija iz PIXARA koji se uskoro povezuju s Disneyjem i kreće se u stvaranje nečeg novog...

Sam proces nastajanja filma može se podijeliti na 6 dijelova:

1. Prvi dio produkcije bio je istovjetan kao i kod drugih dugometražnih animiranih filmova, tzv. stvaranje "storyboarda" tj. svojevrsnog nacrta za film. Znači, sve scene, njih 25.000, nacrtane su (skicirane) ručno i dane na uvid animatorima da bi im se olakšao posao.



Drugi dio predradnji sastojao se od pokusnog snimanja glasova da bi animatorimi stvorili bolju sliku o likovima tj. kakve geste i pokrete lica treba ostvariti dok govore... Pomalo perfekcionistički, zar ne?

2. Snimaju se glasovi s pravim glumcima (Tom Hanks - WOODY, Tim Allen - BUZZ LIGHTYEAR). Zanimljivo je da su glumci koji su posudili svoje glasove bili snimani mikrofonom, ali i kamerom da bi animatori dobili bolji uvid u određene karakteristike "glavnih" kompjutorski generiranih glumaca filma.

3. Počinje sam proces animacije, no prije treba "srediti" objekte. Oni su stvarani na dva načina - jedan je stvaranje modela izravno u računalu pomoću raznih geometrijskih likova i operacija za manipuliranje istima, drugi je način da su prvo stvorene skulpture imaginarnih objekata, a tek potom digitalizirane 3D digitalizatorima u računalo. Poslije stvaranja objekata trebalo je na njih pravilno zalijepiti teksture. Zanimljivo je spomenuti da je za simuliranje ljudske kože bilo potrebno napraviti teksturu koja je imala čak 10 slojeva.

4. I, konačno animacija! Objekti se postavljaju u scene (kompjutorske, naravno) i bivaju animirani. Osim njih, puno je pozornosti posvećeno i animaciji kamere i izvora svjetlosti. Kretnje same kamere ponešto su ograničene (namjerno) da bi se dočarala realnost stvarnog filma. Osim animacije, ovdje se kretnje objekata usklađuju sa zvukom.

5. Sve animacije su složene. Iznimno puno truda zahtijevala je želja samih animatora da im se neki objekti doimaju zamazanima. I sami priznaju da je to iziskivalo mnogo truda, ali je vrijedilo jer je efekt stvarno zapanjujući.

6. RENDERIRANJE! Nakon 800.000 sati procesiranja sve sličice filma su izrenderirane i strpane na HARD-DISK(ove). Toy Story je konačno spreman za prebacivanje na 35-milimetarski film.

Oprez!

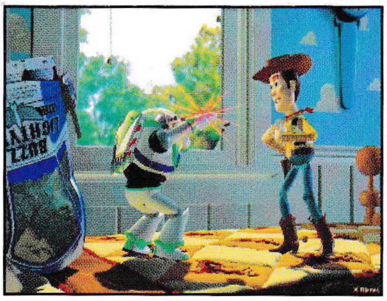
U filmu postoji mnoštvo skrivenih poruka koje samo čekaju da ih vi otkrijete, pa ćete tako naići na šaljive natpise na teksturama, npr. u Andyjevoj i Sidovoj sobi pozorno proučite naslove knjiga.





TOY STORY igrica!

Već je u prošlom broju Hackera objavljeno kako je u pripremi i Toy Story kompjutorska igrica. Zasad je najavljena samo za konzole, ali sigurni smo da će naći svoju inkarnaciju i na drugim platformama! Autori obećAvaju unošenje velikih novina u svijet igara, grafika je povjerena PIXARu a na nama je da "strpljivo" pričekamo njeno izlaženje.



Statistika

- u filmu se nalazi 79 min. računalne animacije (114.240 sličica).

- super brzim Silicon Graphics računalima trebalo je 800.000 sati da bi izrenderirali sve sličice filma.

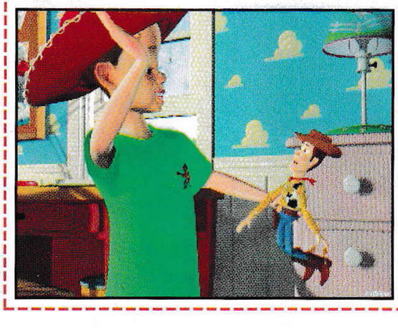
- u filmu je upotrebljeno ukupno oko 2000 tekstura, od toga ih se 234 nalazi na Buzz-u.

- za film je stvoreno 366 objekata (zauzimaju 270 Mb, bez tekstura) za koje je dvedeset sedmorici profesionalnih animatora trebalo dvije godine.

- sve sličlice filma zajedno zauzimaju oko 600 Gb podataka.

- za izradu cijelog filma upotrebljeno je oko 2 TB (2.000.000 MB) prostora.

- najkraće renderiranje framea animacije iznosi 5 s, a najdužeg preko 14 sati.





Tasmania 3D

Silvano Bucić

Trenutni europski PC hit su definitivno 3D ubrzivačke kartice! Pa, pogledajmo jednu od njih...

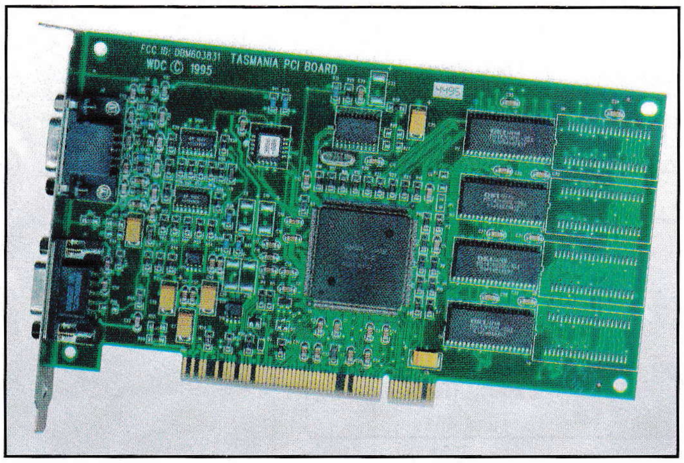
Tražeći 3D kartice za naš test, nazvali smo firmu Autronic gdje su nam izašli u susret i ponudili na testiranje TASMANIA 3D akceleratorsku karticu koje dolaze u PCI i Vesa Local Bus izvedbi. U kompletu s ovom karticom dolaze dva CD-a sa simulacijom Tank Commander i "šorom" FX-Fighter te registracijska kartica, čijim popunjavanjem i slanjem proizvođaču besplatno dobijate još tri igre (SU-27, Cyberspeed, Air Power). Na samoj kartici je ugrađeno 2Mb DRAM-a te Yamahin 3D akceleratorski čip, što omogućuje 3D ubrzanje u rezoluciji 640x480 pri 64 tisuće boja. Kartica je Windows 3.1 i 95 kompatibilna. To je sve što se tiče tehničko-korisničkih podataka. A kako sve ovo radi u praksi?

Da bismo istestirali samu karticu, instalirali smo je na PC 486DX2-66 s 12 Mb RAM-a i "potjerali" igre. To su već poznate nam igre, FX Fighter i Tank Commander, softverskih kuća Argonaut i Domark. Uz njih, softversku podršku ovoj kartici su ugovorom potpisale i softverske kuće GTE Entertainment i Brenden.

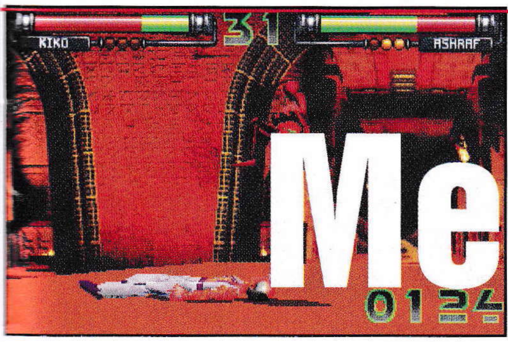
Nakon lagane "plug'n'play" instalacije kartice, ubacili smo prvo FX Fighter. Moram napomenuti da verzija FX Fightera za Tasmaniu 3D radi "SAMO!" u visokoj rezoluciji (640*480), što je ujedno i mali nedostatak. No, bez obzira na to igra s punim detaljima radi u oko 15 fps dok isključenjem nekih detalja postaje potpuno "tečna", što može biti i radi konfiguracije računala (dx2/66). Poslije toga bacili smo se na Tank Commander koji je isto samo u visokoj rezoluciji i moramo priznati da radi odlično, bez imalo trzanja (25fps)! Naravno, napominjem da je igra napravljena vektorsko/poligonskom grafikom bez tekstura, tako da bi i na slabijem P5 dobro radila.

Onim što smo vidjeli, u nedostatku drugih 3D ubrzivačkih kartica, više smo nego zadovoljni. Dakle, za pristojnu cijenu dobivate snagu jednog P5/133 stroja. Trebalo bi još napomenuti da ova kartica radi SAMO na njoj namijenjenim igrama ili igrama za neku drugu 3D ubrzivačku karticu.

3D ubrzivačku karticu Tasmania 3D ustupila tvrtka Autronic
tel.: 01/61 11 044
Cijena: 1835KN



Ova se kartica zasniva na brzom Yamahinom procesoru i 2 MB DRAM memorije.



Megapak 5

Hrvoje Kablar



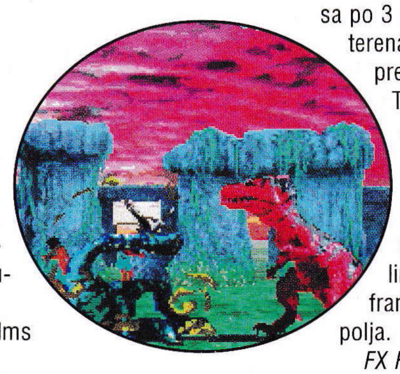
U posljednje sam vrijeme vidio dosta ovakvih ili sličnih paketa različitih žanrova, ali ovo što nam je MEGAMEDIA ovaj put priredila uistinu je najbolje od najboljeg.

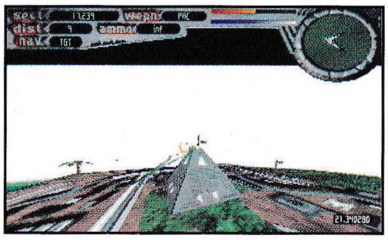
MEGAPAK 5 sadrži deset (da, dobro ste čuli: 10) igara najrazličitijih žanrova pa vjerujemo da će svi biti zadovoljni. Tu su: *Terminal Velocity, Flight Unlimited (Special Edition), Primal Rage, Pinball Fantasies Deluxe, Jagged Alliance, FX Fighter, Warlords II. Deluxe, Great Naval Battles 4, Pool Champion i Entomorph*. Kako se MEGAPAK 5 pojavio na našem i na svjetskom tržištu tek prije 30-ak dana, tako i njegove igra spadaju u red novijih ostvarenja. Opis jedne od njih čak možete pročitati i u ovom broju Hackera. Napomenimo još jednu važnu stvar - tih 10 igara je na 10 CD ROM-ova, što znači da su to najluksuznija izdanja s puno renderiranih i digitaliziranih sekvenci, digitaliziranog govora i kvalitetne glazbe (i u obliku CD AUDIO trackova). Kako i priliči ovako kvalitetnom proizvodu, upute za svaku igru su iscrpne, sadrže sve potrebne informacije o samoj igri, instalaciji, tipkama, minimalnoj konfiguraciji i svemu ostalom. Jedini konkretni nedostatak ovog paketa je samo pakiranje CD ROM-ova. Oni su u kutiji gotovo nezašticeni, tj. pokriveni samo tankim kartončićem mada bi dobro došao kakav prilagođeni plastični omot. No, ipak je MEGAPAK 5 definitivno najkvalitetniji i najisplativiji paket koji sam imao prilike vidjeti.

Kako bi makar i kratko opisivanje svih 10 igara zauzelo najmanje 3-4 Hackerove stranice, evo kratkih opisa samo nekih.

Flight Unlimited (Special Edition), Looking Glass Technologies Revolucionarni simulator letenja koji igraču omogućuje pravi doživljaj slobode i uzbuđenja pri letenju. Sa svojim fotorealističnim i renderiranim pejzažima svrstava se u sam vrh najboljih simulacija svih vremena.







Terminal Velovity, 3D Realms Entertaiment

Zamislite stravično brz let iznad nepoznatog planeta, uništavajući sve živo svojim plasma laserima i ubojitim raketama. Zamislite 9 različitih planeta sa po 3 nivoa, 600 000 kvadratnih km terena, 7 destruktivnih oružja, igru preko mreže i modema, zamislite Terminal Velocity.

Jagged Alliance, Sir Tech

Jedna od najboljih igara bazirana na potezima (turnovima), sada sa 60 plaćenika, 60 različitih glasova, 4000 linija izgovorenog teksta, 2000 framevo animacije te 50 igračkih polja.

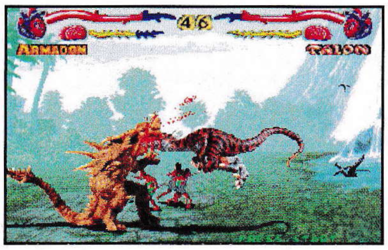
FX Fighter, GTE Etertaiment

Borite se protiv najboljih boraca u čitavom svemiru na 8 različitih arena, na 8 čudnovatih planeta s 8 najopasnijih protivnika. Efektni 3D teksturirani likovi i leteća kamera čini je jednom od najboljih igara borilačkog žanra.

cijena: 459.99 kuna
ustupio: ALGORITAM
tel.: 01/428 189



Jedna od igara iz ovog packa je i Jagged Aliance, o kojem ste mogli čitati u nekom od prošlih brojeva Hackera.

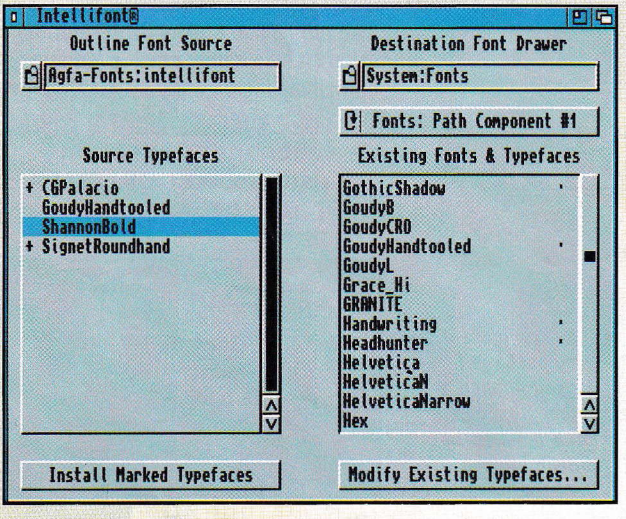


Pišem ti pismo...

Kristijan Žibreg

Proljeće je u punom jeku, simpatiji pišete ljubavno pisamce na svojoj vjernoj "Prijateljici" i taman ste velikim slovima preko pola stranice napisali "Volim te" kad tamo: kako to izgledaju slova, kakve su to kockice, tko sam ja? Upomoć!

Pismo (font) je skup karaktera (znakova) sa zajedničkim stilskim i grafičkim značajkama. Svako pismo ima svoje značajke, izgled i stil pa tako razlikujemo na stotine tzv. porodica pisama poput TIMES, HELVETICA, ROMAN i.t.d. Na računalu pisma postoje u dva zapisa: bitmap i vektorski. U čemu je razlika? Svaki karakter u bitmap pismu je definiran pomoću matrice čije dimenzije određuju veličinu pisma. Tako će, primjerice, karakteri times pisma u veličini 24 točkice biti definirani u matrici visine 24 (širina ovisi o svakom karakteru posebno). Dobre osobine bitmap pisama su njihova preciznost kod malih veličina (6 točkica i manje), naravno, pod uvjetom da je stvaratelj pisma predvidio i nacrtao dotične veličine. Loša osobina im je trošenje diskovnog prostora jer se svaka veličina sprema u vlastitu datoteku čija duljina ovisi o veličini pisma (lako se može desiti da pismo u nekoliko "većih" veličina, npr. 72 točkice i više, uzme par stotina Kb na disku). No, što ako nam treba veličina koje nema u bitmap pismu, npr. imate helveticu u 8, 12 i 18 točkica, a treba vam 36? Tada željenu veličinu upišete u odgovarajuće mjesto u requesteru za pisma, a Amiga će učitati veličinu najbližu upisanoj te je povećati ili smanjiti na traženu vrijednost (u primjeru bi se helvetica od 18 točkica povećala na 36). Kako povećavanje bitmap slika, dovodi do pikseliziranja (povećanja kockica), a kod smanjivanja se gube pojedine linije, očito je da su bitmap pisma dobra samo za veličine u kojima su definirana i to im je najveći nedostatak.



Glavni ekran Intellifonta na kojem instalirate ili brišete nova vektorska pisma

Oh, ne, opet vektori!

Zbog svega su toga izmišljena vektorska pisma (u daljnjem tekstu VP) koja su se pojavila s prvim Macovima koji su izmislili DTP. VP nije spremljeno kao bitmap, nego je svaki karakter definiran nizom linija, krivulja, kružnica, elipsi itd. Primjenom se odgovarajućih matematičkih transformacija karakteri lako mogu povećavati/smanjivati bez gubitka kvalitete. Neću vam sad matematički objašnjavati kako i zašto, no samo ću vas podsjetiti da taj problem spada u domenu srednjoškolske matematike, točnije vektora i geometrije. Mogućnost povećavanja VP bez narušavanja kvalitete čini ih idealnim za DTP gdje su potrebne velike veličine za ispis na papir u razlučivosti do 2400x2400 tpi. Druga velika prednost ovih pisama je malo zauzeće na disku. Primjerice, datoteka s nekim vektorskim pismom u prosjeku ima 70-150 Kb. No, VP imaju i jedan mali nedostatak: ne izgledaju lijepo pri malim veličinama (8-12 točkica) jer je tada razlučivost premala i pojavljuju se greške u matematičkim proračunima koje dovode do iskakanja pojedinih piksela na kriva mjesta i.t.d. Neka VP imaju tzv. hinting ili "glačanje" koje unosi dodatne matematičke formule koje popravljaju izgled pisma pri malim veličinama. No, hinting pomaže pri malim veličinama, ali ne i vrlo malim, poput 8 točkica, pa se najčešće za veličine manje od 30 točkica iz VP izračuna bitmap pismo dok se za veličine iznad 30 koristi VP.

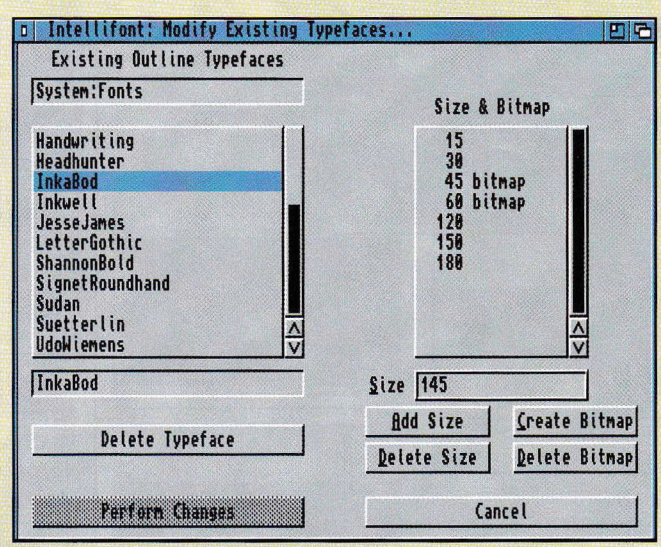
Font engine

Kako radi tzv. font engine za vektorska pisma? U biti se postupak na gotovo svim računalima svodi na to da, nakon što je korisnik odabrao VP i veličinu, računalo u memoriju učita datoteku s odgovarajućim VP-om te u privremeni spremnik iscrta sve karaktere tog pisma u veličini koju je zatražio korisnik. Ono što sada računalo ima u memoriji je bitmap pismo u traženoj veličini dobiveno iz VP i taj bitmap se dalje prosljeđuje odgovarajućim rutinama za ispis na ekran. Ako korisnik zatraži neku drugu veličinu ili pismo, ponovo se iz VP računa bitmap. Kod ispisa na pisač postupak je isti samo što je bitmap u memoriji puno veći zbog veće razlučivosti pisača (minimum 300x300 tpi) u odnosu na ekran. Ovakav font engine se koristi i na Amigi, no ima jedan bitan nedostatak. Koji? Ako korisnik zatraži neko VP, postupak preračunavanja svih karaktera i bitmap slike se na slabijim računalima poput Amige može odužiti i do 30 sekundi jer su u pitanju složeni matematički proračuni gladni procesorskog vremena. Zbog toga je pristup VP-ima na "Prijateljici" spor (osim ako nemate ubrzanu Amigu) pa se zato preporučuje za najčešće korištene veličine VP kreirati bitmap, što je kompromisno rješenje. Na PC i Mac računalima postoji tzv. "on-the-fly font engine" koji ne stvara bitmap svih karaktera iz VP, nego samo onog koji korisnik pritisne na tipkovnici. Takav postupak je puno brži, bolji i štedljiviji s memorijom te je prava šteta što dizajneri AmigaOS-a nisu o tome vodili dovoljno računa.

Compu-što? Compugraphic?

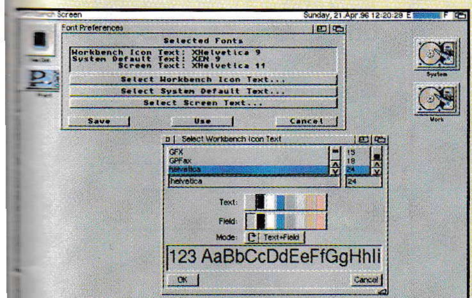
Postoji nekoliko formata vektorskih pisama, od kojih se najčešće koriste Adobe Type 1 i 3 (pojavili su se na Macu) te TrueType koji je stekao

popularnost zahvaljujući Windowsima. Ostale varijante - poput Bitstream, Softlogik ili Compugraphic nisu previše zastupljene no na svu sreću postoje programi koji prebacuju vektorska pisma iz jednog zapisa u drugi. Na Amigi se upotrebljavaju Compugraphic pisma koja je razvila Agfa, bez hintinga ("glačanja") i sa font engineom koji NE radi na "on-the-fly" način. Vektorska pisma ne možete tek tako iskopirati u FONTS: direktorij, nego morate koristiti program Intellifont (ili Fountain u AmigaOS-u V2.04) u ladici System koji će pravilno instalirati potrebne datoteke.



Intell + font = Intellifont

Nakon što pokrenete Intellifont, strpite se neko vrijeme dok Amiga ne pregleda listu pisama, nakon čega se pojavljuje ekran kao na slici 1. Intellifont nema nikakvih izbornika, ali možete u svakom trenutku dobiti kratku pomoć pritiskom na HELP, nakon čega mišem kliknite na dio Intellifont prozora čija funkcija vam nije jasna. Iz pomoći izlazite pritiskom na ESC. Da biste instalirali novo vektorsko pismo, kliknite na gadget ispod Outline Font Source natpisa koji će otvoriti requester za datoteke, probijte se do ladice na tvrdom disku ili disketi u kojoj su vektorska pisma koja želite instalirati i pritisnite OK. Kad "Prijateljica" potraži u toj ladici sva VP, u lijevoj listi bi ste trebali vidjeti imena svih pronađenih pisama dok desna prikazuje sva instalirana pisma u sustavu (bitmap pisma su ispisana normalno, a VP su označena točkicom). Ako je lijeva lista prazna, vjerojatno ste zadali pogrešnu ladicu ili u ladici ne postoji VP u AGFA Compugraphic zapisu. Desnu listu možete mijenjati ako ste naredbom Assign logički FONTS: direktorij podijelili na nekoliko komponenti: tada se između pojedinih komponenti prebacujete kružnom tipkom Font: Path Component. Moguće je koristiti i direktorij koji nije u FONTS: putanji i to



tako da kružnom tipkom pronađete Not In Fonts: Path i u string requester iznad upišete željeni direktorij. Ako u lijevoj listi označite željena VP (imat će + iza svog imena) i odaberete Install Marked Typefaces, Amiga će označena VP trajno instalirati u određišni direktorij s desne strane (poželjno je da to bude Fonts: Path Component #1). Okay, sada imate instalirana VP, vrijeme je da ih malo promijenite.

Vektor2Bitmap

Modify Existing Typefacesom u Intellifontu mijenjate instalirana VP, a ekran sada izgleda kao na slici 2. S lijeve strane je lista svih instaliranih VP. Označavanjem nekog i biranjem Delete Typeface trajno ćete ga izbrisati iz sustava pa zato oprez! S desne strane je lista sa svim raspoloživim veličinama označenog VP. Naime, kad neka aplikacija zatraži da odaberete pismo, bitmap pisma će imati veličine za koje su definirana dok će VP biti u veličinama koje ovdje definirate. Ne brinite, čak i ako neku veličinu niste ovdje definirali uvijek ćete je moći upisati u requester za pisma. Da biste dodali VP novu veličinu, u string requester Size upišite željenu veličinu i zatim odaberite Add Size. Preporučujem vam da upišete nekoliko popularnih veličina poput 30, 45, 60, 75, 90, 120, 150, 180. Ako često koristite neku veličinu, tada od nje možete stvoriti bitmap pismo kojem se može puno brže pristupiti. To činite tako da odaberete veličinu iz liste ili je upišete u polje Size te odaberete Create Bitmap. Sada u listi kraj te veličine piše "bitmap" tako da uvijek znate da se radi o bitmap varijanti VP. Ako neke veličine VP pretvorite u bitmap, ništa se bitno neće promijeniti u biranju

Za brži pristup vektorskim pismima dobro je od najčešće korištenih veličina napraviti bitmap varijante.

pisama: u requesteru za pisma ćete jednostavno odabrati ime pisma i željenu veličinu, a Amiga će provjeriti da li za tu veličinu postoji unaprijed izračunata bitmap varijanta ili se ona mora računati na licu mjesta. Tako stvoreni bitmap možete obrisati Delete Bitmapom dok će opcija Delete Size izbrisati dotičnu veličinu VP zajedno sa svim popratnim bitmap veličinama. Nakon što ste na svim VP izvršili potrebne izmjene, pritisnite Perform Changes i pričekajte trenutak jer će Amiga tek tada stvarno izvršiti sve promjene.

A što je s bitmap pismima? Kako se ona instaliraju i koriste? Koji je smisao života? Odgovor na ta i mnoga druga pitanja ćete morati potražiti u sljedećem broju Hackera i novom nastavku WB učionice. Stay tuned for more action...

Mali rječnik

DTP - DeskTop Publishing ili postupak prelamanja i pripremanja stranice za (o)tisak. Moderno izdavaštvo se ne može zamisliti bez DTP pripreme na računalu (najčešće Macintosh) pa tako ni Hacker nije izuzetak.

bitmap - zapis slike u memoriji gdje je svaka točkica na slici predstavljena nekim bitom u memoriji. Bitmap slike se ne mogu povećavati ili smanjivati bez narušavanja kvalitete.

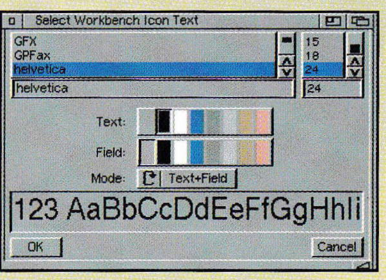
tpi (dpi) - mjera za razlučivost uređaja u DTP-u (skenera, pisača itd.). Predstavlja broj Točkica Po Inču (1 inč = 2.54 cm). Tipična razlučivost ink-jet pisača je 720x720 tpi.

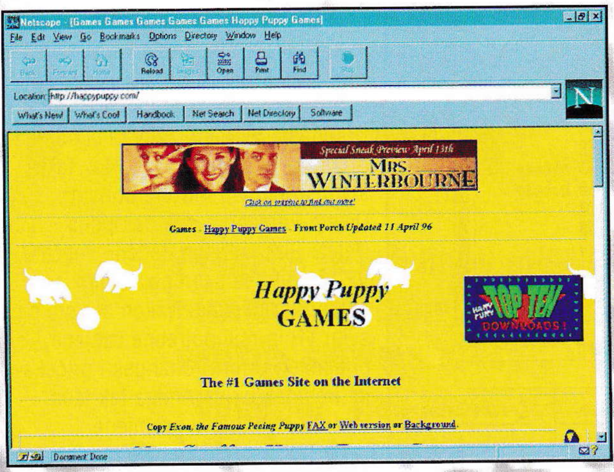
font engine - rutina OS-a koja upravlja dekodiranjem i ispisivanjem pisama na izlazne jedinice.

requester - dijaloški okvir (prozor) koji od korisnika traži upis neke vrijednosti, potvrdu akcije, odabir ponuđenog itd.

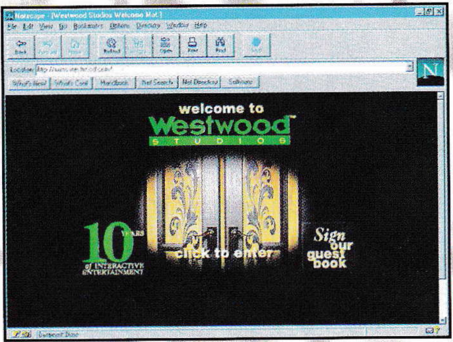
Doom - igra u kojoj se najbolje vidi kako izgleda povećani bitmap

Gloom - Amigina verzija Dooma na kojoj se još bolje vidi kako izgleda povećani bitmap.

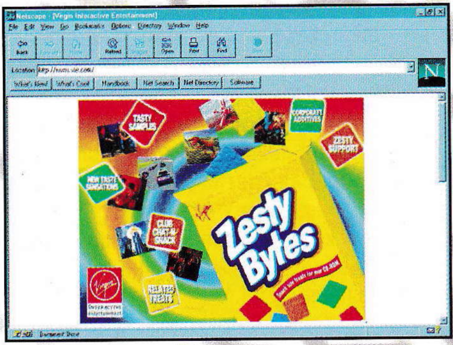




http://happypuppy.com
#1 InterNET server za cheatove, rješenja, novosti u svijetu igara. Ako imate problema s nekom igrom, posjetite ovu WWW adresu



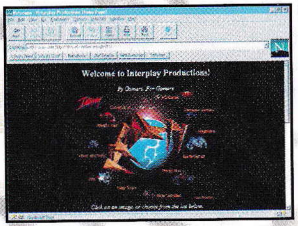
http://www.westwood.com
Westwood Studios homepage (Command & Conquer, Dune II...) Moguć download patcheva, grafički izvrsno izveden



http://www.vie.com
Virgin Interactive Entertainment homepage
Originalno rješenje s mijenjanjem WWW stranica, kliknete na krekere. Moguć download cheateva i patcheva

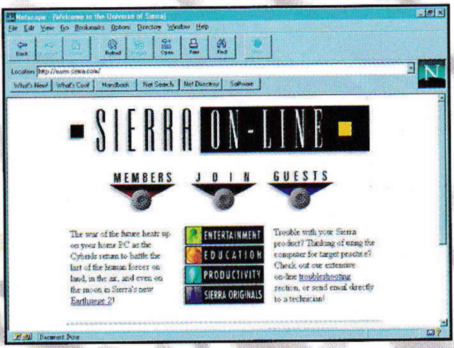
http://www.maxis.com
Maxis homepage
Izdavačka kuća poznata po igrama Sim serije a pogotovo po SimCity 2000.
Grafički savršen homepage

http://www.interplay.com
Interplay Productions homepage
Moguć download patcheva

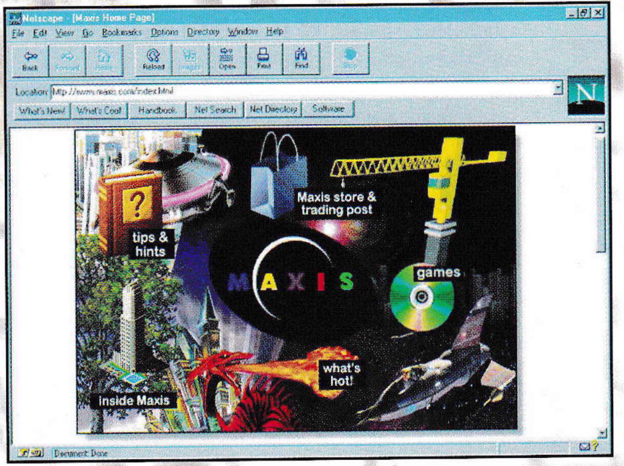


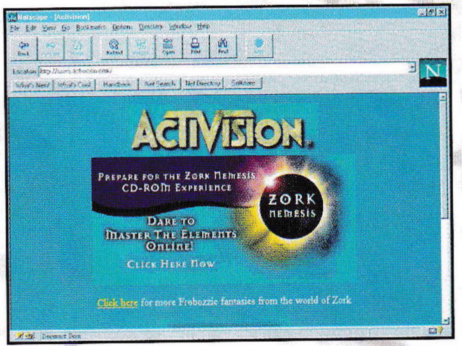


http://www.holobyte.com
Spectrum Holobyte & Microprose homepage
Trenutno je hit intervju s Damonom Hillom u povodu izdavanja Formule 1 Grand Prix 2.
Moguć download Microproseovih patcheva



http://www.sierra.com
Sierra On-Line homepage
Sierrin member club (razgovor s drugim online članovima, razmjena mišljenja o igrama putem e-mail lista)

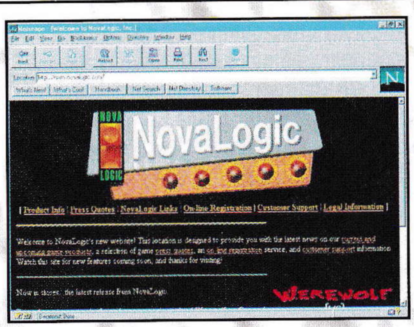




http://www.activision.com
Activision homepage
Mechwarrior, Mechwarrior 2, Zork Nemesis
Moguć download patcheva

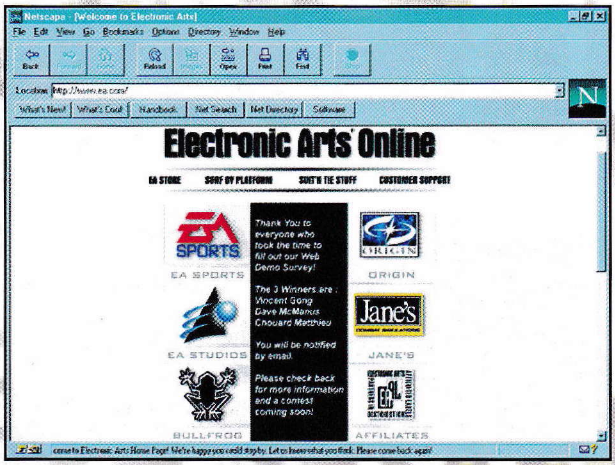


http://www.blizzard.com
Blizzard Entertainment homepage
Warcraft, Warcraft 2, Black Thorne
Prije ulaska na sam homepage ulazite u Dark Portal.
Također je najavljena nova verzija Warcraft 2 : Beyond the Dark Portal, s novim misijama i terenima



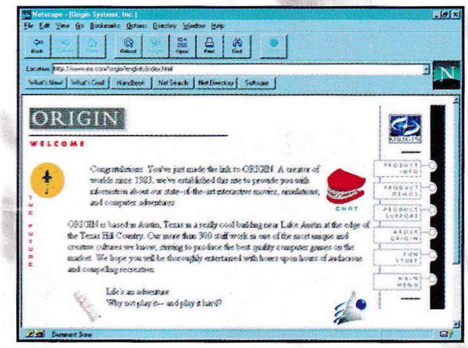
http://www.novalogic.com
NovaLogic INC. homepage
Trenutno aktivna borba između simulacije Werewolf i Command 2 tj. koja je simulacija bolja.
mogući download patcheva

http://www.ea.com
Electronic Arts homepage
Također se na ovom homepageu mogu naći i homepageovi od Bullfrog LTD. i Origin Systems INC., posebni dijelovi za EA Sports i EA Studios.
Moguć download patcheva





http://www.ea.com/bullfrog/bullfrog.html
Bullfrog LTD. homepage
Aktualno Syndicate Wars (Syndicate 2) i Dungeon Keeper.
Moguć download patcheva.



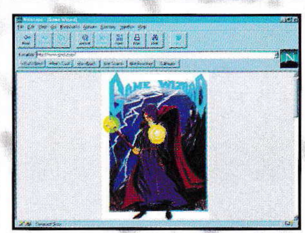
http://www.ea.com/origin/index.html
Origin Systems INC.
Pretežito o povijesti Origin Systemsa, ponešto demo igara.
Moguć download patcheva



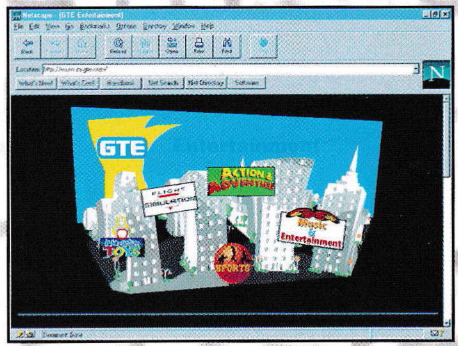
http://www.epicgames.com
Epic Megagames homepage
"Only For Pentium Processors
Only For Windows 95
Only For Epic Megagames", uvodna rečenica Epicevog homepagea.
Moguć download patcheva

http://www.gtinteractive.com
GT Interactive homepage
Tvrtka poznata po igri Mortal Kombat III koju je napravila u suradnji sa Acclaimom.

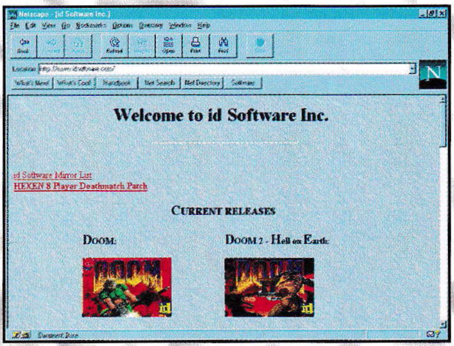




http://www.gwiz.com
Game Wizard homepage
Jedan od najpoznatijih programa za varanje u igrama:
Program koji radi po načelu svima nam poznatog Action replaya
Najnovija verzija je Game Wizard 32 Pro 3.0a.

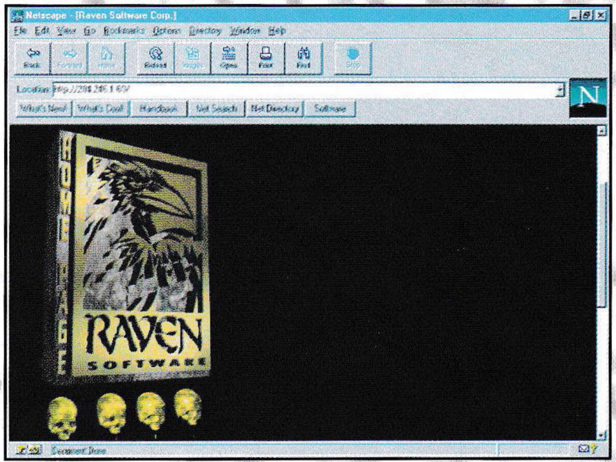


http://www.im.gte.com
GTE Entertainment homepage
Tvrtka poznata po igri Jammit na homepageu možete naći glazbu iz njihovih igara.



http://www.idsoftware.com
ID Software homepage
Jedna od legendarnih tvrtki koja je napravila Doom, Doom 2, Heretic, Hexen i najnovije - Quake, koji će uskoro u prodaju.
Moguć download patcheva i dodatnih .WAD fileova (dodatnih misija)

http://204.246.1.60
Raven Software homepage
Jedina od svih ovih tvrki koja ima vanstandardnu (brojčanu ili IP) adresu -tvrtka koja je pomogla ID Softwareu da napravi Doom 2 i Heretic i Hexen.



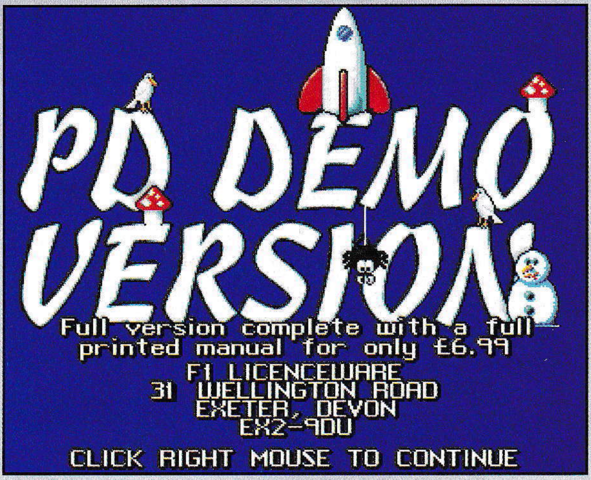
Nadam se da Hacker čita i starija generacija jer Magic Paint Box je idealan program za Hacker-roditelje koji imaju Amigu i dijete uzrasta do 12 godina.



Paint Box

Teško ćete dijete u toj dobi podučiti računalima pokazujući im Alien Breed 3D ili Worms ne želeći da se već od malih nogu uče nasilju i ubijanju. Treba vam nešto dizajnirano za dječju psihu, programčić koji će djecu zabaviti i nasmijati te ih istodobno diskretno poučiti da ta kutijica s tipkicama na kojoj tata često gleda crtiće (igra igre) nije bauk. Treba vam Magic Paint Box, odličan program za crtanje koji je u uglednom Amiga Shooperu dobio nevjerojatnih 96%. Tajna formula leži u ingenioznom i neposrednom pristupu, odlično dizajniranom sučelju te ugođaju "crtića" koje mali Hackeri (a i oni malo veći) obožavaju.

Autor Malcolm Lavery je sve stisnuo na jednu disketu dok je instalacija prava igra: odredite odredišni direktorij i gotovo! Program nudi osnovne crtaće alate poput prostoručnog crtanja, ispunjavanja, kružnica, elipsi, pravokutnika, spreja, pisanja teksta, itd., uz maštovitu izvedbu (poput spreja koji stvara biljke, cvjetiće ili grane od drveta, kista koji može biti u obliku kružića, zvjezdice, cvjetića itd.). Zadržana je jednostavnost tako da je dovoljno odabrati neki alat i crtati - ne postoje dodatne opcije ili podešavanja. Najzanimljivije opcije služe za upoznavanje s programom: jednostavno odaberite neku od 9 gotovih pozadina (nebo, kućica, zvijezde, livada) predstavljenih slikovnom ikonom te na nju "pikajte" 25 gotovih objekata (jabuka, nasmiješenog sunca, oblaka, ptica itd.). Takav pristup mališanu omogućuje zezanje sa sličicama dok ne shvati kako sve to radi, a kasnije može korak po korak otkrivati crtaće alate. Vaš junior može jednostavnim pritiskom na ikonu pohraniti ili učitati svoju kreaciju sa diska, a podržano je i ispisivanje na pisač ("Mama volim te. Sretan ti rođendan"). Klikom na ikone čuje se zvučni efekat karakterističan za crtiće, a na raspolaganju je 8 raznih zvukova i 9 dječjih melodija koje sviraju u pozadini. Moj favorit je opcija "synth" tj. klavijatura koja proizvodi

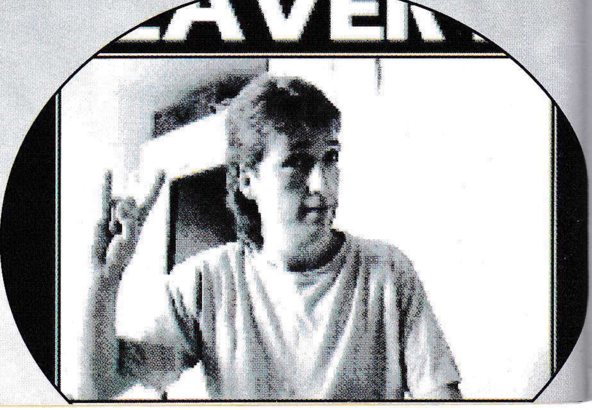


najsmješnije zvukove ovog svijeta klikom na tipku.

Magic Paint Box je toliko dobar da će i kod starih Hackera pobuditi dječje Ja i vratiti ih u doba djetinjstva (moram priznati, u povjerenju, da se nisam mogao odlijepiti od ekrana crtajući tatu, mamu i kućicu). Demo verzija je na Aminetu (game/demo/Mpbox.dms), a punu verziju možete naručiti za smiješnih 7 funti na adresu (F1 Licenceware, 31 Wellington Road, Exter, Devon, EX2-9DU).



MAGIC PAINT BOX
Amiga 500/1200
PC Atari 1040ST
N/A
85%



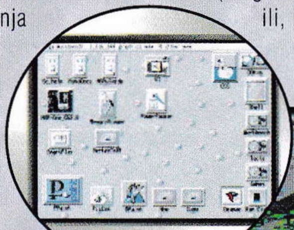
Piše i uređuje ... $ Kristijan Žibreg $



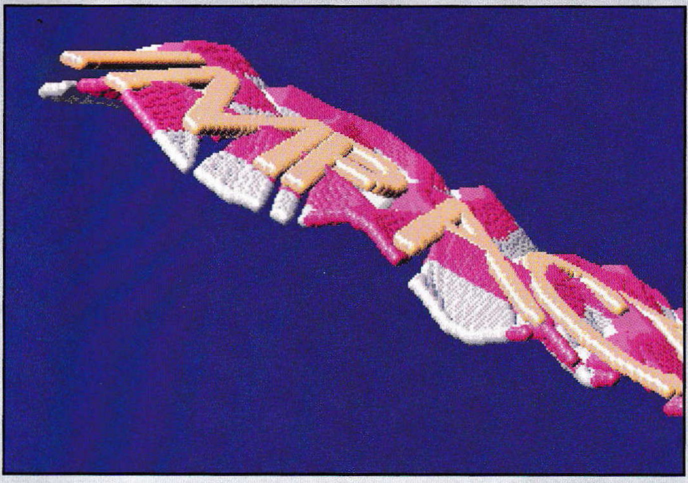
Manipulations by Venus Art (AGA, HD 1.4Mb)

Manipulations bi trebao biti odličan demo kada bi se Česi, koji su ga radili, ugledali na svoje susjede Poljake koji su svoje kodersko i dizajnersko umijeće nebrojeno puta pokazali na mnogim natjecanjima. No, izgleda da će momci iz Venus Artsa morati malo više učiti da bi dostigli standard svojih susjeda jer Manipulations baš nije blistav što se tiče koderaja (Noe, D.J. Sebo). Efekti su definitivno mogli biti brži, tim više što se niti na ubrzanim Amigama ne primjećuje proporcionalno povećanje FPS-a koje vidimo kod drugih demoa. Na standardnoj A1200 stvar hoda trzavo i na granici podnošljivosti, ali ipak hoda. Tu su svi standardni efekti poput teksturiranih tunela (sporo), phong sjenčanja (još sporije) te lelujanja i "šarafljenja" slike (uuuu, sporo). Jedina prava sekvenca zbog koje se isplati pogledati Manipulations je tzv. "Preview of Commanche Maximum Overkill" koji prikazuje kopiju cockpita iz istoimene igre na PC-u i reljef (prisjetimo se, radi se o Voxel space rutini) koji se kreće dovoljno brzo na standardnoj A1200 da bi na ubrzanoj bio igriv. Eto, i još neka netko kaže da Amigaši konja za trku nemaju. Kad već ne možemo igrati Commanchea, bar možemo povući sa Amineta arhivu demo/aga/Manipulations.lha i uvjeriti se da nam ga namjerno nisu prebacili na Amigu, slično kao što je Id Software izjavio da neće napraviti Doom za Amigu jer "čak niti najsnažnija A4000 nema dovoljno snage za tako kompleksne rutine" (očigledno nisu vidjeli nijedan demo za Amigu ili, recimo, Alien Breed 3D).

Ocjena: 79%

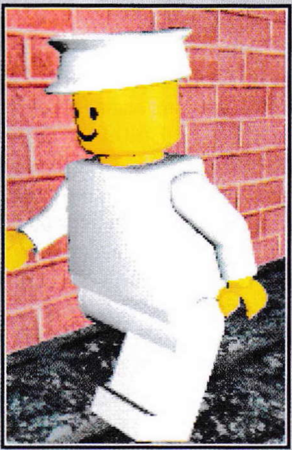






Melchior by Impact DK (AGA 1.4Mb)

Švedska podružnica grupe Impact nam ovaj put donosi zanimljiv i nažalost, prekratak demo - Melchior. Taman kada se ufurate u brzu techno podlogu i zanimljive efekte, slijedi drugi dio demoa s porukom: "Our minds are the dry soils, Creativity is the growth". Okay, slažem se, no zar već? Melchior je mogao biti duži i smisleniji, no ovako ćete ga pogledati jednom, možda dvaput i premjestiti u ladicu "za brisanje". Nemojte se veseliti novim efektima jer ih u ovom demou nećete vidjeti - Melchior se dosta oslanja na stare fore s točkicama (dot tunnel, dot scroll text), linijama i Copper perspektivom, a sve umotano u moderniji dizajn. Sekvence u Melchioru vas neće oboriti s nogu, one su samo zanimljive i to je to - vjerojatno će vas više oduševiti kratka ali slatka raytracing animacija od 35 sličica (neću sad sve odati jer ne bi bilo zanimljivo, zar ne?). Neće vam otpasti kruna s glave ako Melchioru date šansu, no ne očekujte previše. Demo se nalazi na Aminetu u datoteci demo/aga/melchior.lha.

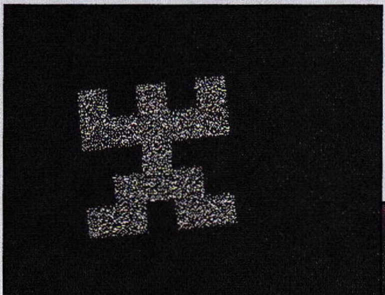


Ocjena: 81%

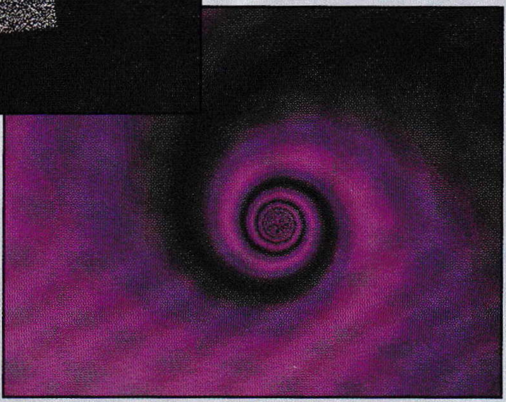
Tenebra by Biosynthetics Design (1Mb, AGA, HD)



"Tenebra means darkness, Tenebra means less of knowledge." Tako počinje uvod u novi AGA demo grupe Biosynthetic Design koji je zauzeo 4. mjesto na natjecanju "Somewhere in Holland '95". Ovaj se demo ističe mračnom atmosferom (nemojte da vas zaplaši prijeteći glas), sličicama koje prate taj ugođaj, a potpisuju ih čak tri grafičara (Lry, Dixie Flatline i Parsec) te mističnim porukama i glazbom sasvim u skladu s općim ugođajem. Hedgehog i Metal Designer su koderski posao obavili sasvim solidno, a posebno oduševljava sekvenca koja se i na standardnoj A1200 vrti zadovoljavajuće brzo, a predstavlja objekte na koje su aplicirane animirane teksture. Od ostalih efekata imamo nekoliko zanimljivih tunela, 3-D objekte sastavljene od točkica (sveprisutni Intel Outside logo) i ostale već viđene ludorije. Nažalost, opći dojam kvare upravo ti efekti jer mi se čini da demo ovakvog dizajna i atmosfere zaslužuje i odgovarajuću vizualnu prezentaciju koja je u slučaju Tenebre ipak na nivou otkrivanja tople vode. Zaista šteta, koderi su propustili priliku da iz Tenebre naprave kultnu produkciju za sva vremena. Ovako mi jedino ostaje da vam demo preporučim čisto radi ugođaja i ideje.



Ocjena: 82%



P: ***Štovano uredništvo!***
Biste li u rubrici HARDWARE mogli opisati konzolu NINTENDO 64 i navesti njene osobine kao što ste to učinili za PLAYSTATION, SATURN, PC, AMIGU... u 13. broju.
Kolika će biti cijena N64 i koje će imati prednosti nad PSX-om i SATURNOM?
Koliko će koštati optical drive za N64 FMV sekvence?
Je li istina da će SONY napraviti nadogradnju za PLAYSTATION koristeći priključak za memorijsku karticu? Ako je, što će se poboljšati na PSX-u i da li će PSX postati 64-bitna konzola?
Je li istina da SONY radi na projektu PLAYSTATION 2, a da će kasnije raditi i PSX3?
Pozdrav od Sonyja!!!

O: ***Trenutačno nema nikakvih*** novih informacija o N64 konzoli osim datuma njenog dolaska na američko tržište (pročitaj u temi broja). Na PSX -u se zasigurno u sljedećih godinu dana neće ništa promjeniti osim brzine cd roma u njemu. Naime, SONY je najavio skori izlazak (negdje u ljeto) PSX-a sa 4xspeed cd romom. Ne, za sada nema ništa od Playstationa 2 jer ovaj u potpunosti zadovoljava zahtjeve tržišta i teško da će se uskoro išta znatnije mijenjati.

P: ***1. Zanima me zašto je*** računalo AM5X86-P75-133 MHz tako jeftino?
2. Pri instaliranju printera na workbench 1.3 napiše mi se:
"Workbench disk is not validated." Imam li "Sadama"?
Vjerni čitatelj iz Slobоštine

O: ***1. Svim 486 baziranim*** računalima isto kao i P5 računalima je prije nekih 2 mjeseca pala cijena pa tako i AMD-ovoj 486 na 133 MHz (AM5X86-P75-133).
2. Postoji više mogućnosti, jedna je da je disketa oštećena dok je druga neki od aktualnih amiginih virusa smještenih u L direktoriju na disketi (provjeri sa VirusX ili nekim drugim antivirus programom).

P: ***Kako se može RAM memorija*** proširiti?
Gdje mogu nabaviti igricu PRINCE OF PERSIA 2?
Pozdrav iz Križevaca

P.S. Otvorite rubriku za početnike gdje biste nam objasnili neke stvari npr. instalaciju CD ROM-a.

O: ***Ram memorija se proširuje*** tako što se u slotove predviđene za nju doda još 72 pinskih SIMMova od 4, 8 ili 16 MB.
Probaj kod naših oglašivača ili u Hackerovim malim besplatnim oglasima.

P: ***Štovano uredništvo, imam*** jednu molbu: napišite (detaljno) sve o instalaciji igara na Amigu koje nemaju install program. Nama amigašima to bi puno značilo.
Pozdrav od Karla

O: ***Instalaciju igara na Amigu*** smo pokušali ukratko objasniti u prošlom broju Hackera (pročitaj Bez panike), no možda objavimo i nešto više.

P: ***Imam PC Pentium 100 MHz,*** 16 Mb RAM-a, 1 Gb HDD, SVGA grafičku karticu, Sound Blaster 16 i CD ROM 4X.
DA li da na računalo stavim Windows 95 ili DOS 6.2 ili mogu oboje? Čuo sam da Wimdows 95 imaju grešku. Je li to istina?

O: ***Da Windowsi 95 imaju*** nekoliko bugova, no ako ne namjeravaš ništa ozbiljno raditi instaliraj ih. Windowsi 95 automatski instaliraju svoj DOS.

P: ***1. Koje su šifre za WARCRAFT*** 1?
2. Možete li opisati igru UFO?
3. Mogu li igre CANON FORDER 1,2 ići na 4 Mb RAM?

O: ***1. Pogledaj u Hackermaniji.***
2. Igra je opisana u 1. broju Hackera.
3. Mogu.

P: ***Nabavio sam igru UFO:*** ENEMY UNKNOWN i računalo me pita za kod, a ja ne znam kodove. Molim vas, pomozite mi!
Kristijan iz Trnskog

O: ***Morat ćeš nabaviti originalnu*** verziju igre!

P: ***1. Zanima me postoji li*** PC486DX4/100 MHz/4 Mb rama?
2. Rade li na njemu ove igre: QUARANTINE, MK2, ALADDIN, BATTLE BUGS,
LOTUS 1,2,3, DOOM 1,2, ALONE IN THE DARK 1,2, MECHWARRIOR 2...
3. Koje od navedenih rade na PC486DX2/80 MHz/4 Mb RAM + CD ROM*SPEED?
Boris

O: ***1. Postoji.***
2. Rade.
3. Sve!

P: ***1. Koja je igra za A600*** najsličnija WARCRAFTU?
2. Molim vas da objavite šifre za SUPERFROG, LOST, VIKINGS, JURRASIC PARK, HOLIDAY LEMMINGS '94, BABY JOE.
3. Idu li igre POLICE QUEST 1 i 2, LITLE BIG ADVENTURE, ANDROMEDAS ERBE i LEGEND OF KYRANDIA 2 na A600? Ako ne, koje su im najsličnije?
4. Nabrojite 5 najboljih avantura za A600.
Kristijan iz Osijeka

O: ***1. Dune 2***
2. Pogledaj u Hackermaniji.
3. Police Questovi idu, a ostale ne.
4. Monkey Island 1 i 2, Gobliiins 1,2 i 3, Indiana Jones 1,2,3 i 4, Simon the Sorcerer.

P: ***Molio bih vas da mi kažete*** kako igra Top Gun: FIRE AT WILL radi na Sony Playstationu i kako se ona igra. Mogu li se joystici priključiti na PSX i koji?

O: ***Igra Top Gun: Fire at Will bi u*** ovom ili sljedećem mjesecu trebala izaći na tržište (PSX verzija), a ne bi trebala biti ništa lošija od verzije za PC. Na PSX se može priključiti joysitick (analogni ili digitalni) napravljen za njega, a trenutno ih je oko 5 vrsta na stranom tržištu.

P: ***TITUS THE FOX: U ovoj igrici*** dođem na četvrti nivo, ubijem odrpanca koji baca pikado i skitnice koje se šeću, ali dalje nema prolaza. Sve sam isprobao. Molim pomoć!
Marko, 01/565-512

P: ***MORTAL KOMBAT 2: Kako*** lažirati igricu da imam bezbroj života? Napišite šifre (ako znate) za MK2 i PREHISTORIK 2.
MORTAL KOMBAT 3: Kako dobiti ova tri lika na biranje - Motoro, Smoke i Shao Khan (za SUPER NINTENDO)
Milan

P: WETLANDS: Već neko vrijeme igram ovu igru, no nikako ne mogu prijeći predzadnji nivo u zoni 3 pa bih vas stoga molio da mi napišete sve šifre za sve nivoe.
Petar

P: ***FLIGHT OF THE AMAZON*** QUEEN: Ne znam što treba učiniti u hramu da bih prošao kraj velike zmije. Gdje da nađem "flint" za upaljač?
MONKEY ISLAND 2 (teži dio): Kako pokupiti čekić i čavle? Kako uzeti majmuna? Kako pljunuti do prvog mjesta? Kako proći vodopad?

P: ***MORTAL KOMBAT 3 (super*** ninendo): Kako napraviti animality? Kako se dobiju likovi Motaro, Shao Khan i Smoke?

P: ***COMMAND&CONQUER:*** Zapeo sam u misiji kad trebam osvojiti Grčku. Igram sa GDI-jem i pokušao sam proći tu misiju već sto puta, ali uvijek poginem. U uputama igrice C&C piše da se ne mogu graditi sva vozila u weapons factory dok se ona ne unaprijedi (upgrade). Kako se weapons factory unaprijedi? Što treba pritisnuti? Pomozite!
Juraj iz Požege

P: ***Molio bih pomoć za avanture*** Discworld i Kings Quest 6:
1. Kako u Discworldu oduzeti alkemičaru IMP-a?
2. Koja je šifra na "drugom katu" planine u Kings Questu VI.?
P.S. U zamjenu nudim rješenja igrica MONKEY ISLAND 1, 2, BIG RED ADVENTURE, SAM & MAX i HEIMDALL 2.
Darko, 01/896-400, zvati iza 20 h

P: ***1. Kako se u MK3 boriti sa*** skrivenim likom?
2. Kako se u FIFA International Socceru može igrati udvoje?

3. Možete li mi napisati šifre za igru PREHISTORIK 2?

4. Kad uključim igru SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO piše mi: What's the word at the page 15, line 5, word 5? Molim vas pomozite mi, nemam upute.

Željko. 01/632-098

P: ***MONKEY ISLAND 1: Nalazimo*** se na Le'Chuckovom brodu. Pokupili smo pero i njime poškakljali gusara, a on tada ispusti bocu (grog) i mi je pokupimo.

1. Kako maknuti Le'Chucka iz kabine?

2. Što napraviti sa škripavim vratima?

3. Što učiniti s grogom?

UKRATKO: Što dalje?

Max i Marko iz Rijeke i Vedran iz Zagreba

P: ***JUNGLE STRIKE: Došli smo do*** 6. nivoa i dalje ne ide. Pomozite!

P: ***THE BIG RED ADVENTURE: U*** prvom dijelu nakon neuspješne krađe krune, dva me tipa "zamole" da im nabavim šifru za... Za to mi treba adapter koji bi mi poslužio za priključivanje računala s telefonom. Ne znam kako da nabavim adapter. Pomozite!

Marin, 052/742-204

P: ***BRUTAL: PAWS OF FURY (za*** PC486): Objavite kako lav radi električnu gitaru, zec super udarac...

P: ***THE DEDALUS ENCOUNTER:*** U ovoj igri ne mogu prijeći ono kad mi se pojavi nišan i kad moram pucati u nekakve leteće alijene - uvijek mi je GAME OVER.

Bojan iz Virovitice

P: ***ROGER RABBIT: Zapeo sam*** na 5. nivou (na ulici). Što dalje?

ALONE IN THE DARK 1 (CD, imam PC486 DX2/66MHzh): Stigao sam do prvih stepenica koje čuvaju dva zmaja i nikako ih ne mogu ubiti.

Alen, tel. 052/773-075, od 14.30h do 21.00h

P: ***IT CAME FROM THE DESERT*** 2: Ne znam otvoriti sef. Imam 6 brojeva, po 2 zajedno.

Čitatelj iz Slavonskog Broda

P: ***MONKEY ISLAND 1: a) Kako*** otvoriti sef u dućanu?

b) Kako osloboditi zatvorenika iz zatvora?

c) Što treba napraviti da bih mogao kupiti brod?

P: ***NICKY: Kako prijeći drugi*** nivo?

P: ***GOBLINS 1: Kako čarobnjaku*** dati dijamant?

Marko

P: ***COLONIZATION: Da li se u*** ovoj igri mogu ikako kupiti ili dobiti MAN-O-WAR brod CALVARI i ostale kraljeve jedinice? Može li se kupiti vojnik koji ima viši čin od veterana (veteran soldiers)?

tel. 021/519-252, Nino

P: ***FURY OF THE FURIES (PAC*** IN TIME): U piramidi na 6. nivou ne mogu prijeći bodlje ni kad pijesak potisnem kamenjem (2 komada). Što dalje? Ima li još nešto čime bih potisnula pijesak?

Maja iz Splita

P: ***EYE OF THE BEHOLDER 2:*** Zaglavila sam na samom početku. Ne mogu prijeći vukove.

Kad ih gađam nekim predmetima, oni nestanu, ali dođu novi. Kako ih pobijediti? Kako izaći iz šume? Moram li na početku izabrati likove različitih mogućnosti ili je svejedno?

Nada iz Splita

O: ***U Beholderu 2 nije ti cilj*** uništiti sve vukove, nego izići iz začarane šume i pronaći dvorac. Preporučamo ti da napraviš mapu šume! U svim FRP igrama preporučljivo je izabrati likove različitih mogućnosti npr. Paladin, Warrior, Cleric i Mage su najčešća i obično najbolja kombinacija (pazi na bodove svakog od njih, tj. da ti Mage ne bi bio snažan i glup, a Warrior pravi intelektualac kojem je ratna sjekira prava nepoznanica).

P: ***PANZER GENERAL: Moj*** prijatelj ima ovu igricu, sve smo shvatili osim kako kupiti brodove i kako kupiti gorivo i municiju?

Željko sa Hvara

P: MONKEY ISLAND 2: Zapeo sam u igrici na težem nivou. Kako zaustaviti vodopad na PHATT ISLANDU te kako ukrasti majmuna na SCABB ISLANDU? Treba li za igru X-WING joystick?

Čitatelj iz Dubrovnika

O: ***ODGOVOR za MONKEY*** ISLAND 1 (PC), #15.:

1. Razgovaraj sa zatvorenikom i daj mu "breath mints". Ponovno razgovaraj s njim i daj mu "geopher repellent" - dobit ćeš tortu, otvori je i imat ćeš FILE.

2. Može.

3. Za otvaranje sefa sa push ili pull.

4. Kad riješiš sve zadatke i postaneš gusar, otet će guvernera. Uđi u bar, pokupi nekoliko čaša, natoči grog (iz kuhinje) u čašu, idi prema zatvoru, prelijevaj više puta grog iz čaše u čašu. U zatvoru pokušaj lokot rastopiti glogom te ćeš tako osloboditi zatvorenika.

O: ***ODGOVOR hackeru koji ne*** može prijeći Le Chuckov brod:

Otiđite u Le Chuckovu kabinu i upotrijebite magnetick compass. Ključem otvorite vrata kod kokoške i uđite. Uptrijebite grog s tanjurom i štakor će zaspati. Pokupite sadržaj lonca i njime podmažite vrata koja škripe.

Budete li imali još problema, nazovite Marka 01/565-512

O: ***ODGOVOR za KING'S QUEST*** 6 #15.: Gusjenici treba dati DANGLING PARTICIPLE (izgleda kao kameleon) s ISLAND OF THE BEASTA. Njega uhvatite pomoću papira u vodi na plaži ISLAND OF THE WONDERSA. Na ISLAND OF THE SACRED MOUNTAINU treba upisati u stijenu R-I-S-E na drugu pitalicu: SOAR, na treću kameni elementi 4,1,2, na četvrtu znakove za AZURE, CATERPILAR, TRANQUILITY, AIR i na petu ASCEND. U guidebooku su upisani svi simboli.

Pozdrav od Branimira

O: ***ODGOVOR za MONKAY*** ISLAND #15.: Otiđi u Le' Chuckovu sobu i iskoristi kompas da bi s njim privukao ključ koji visi lijevo od mape. Nakon toga odi u potpalublje, u sobu gdje su kokoši i svinje. Tamo ćeš vidjeti prolaz u podu, a otvorit ćeš ga koristeći Le' Chuckov ključ. Kad uđeš u prostoriju ispod potpalublja, naspi groga u tanjur (disk)-popit će ga jedan štakor i pasti u nesvijest, što će ti otvoriti put do lonca u kojem se kuha gresse. Pokupi ga, njime podmaži vrata i uđi. U ovoj prostoriji pokupi ghost tools i iskoristi ih za vođenje vod-doo antiroota. Odnesi antiroot kanibalima. Oni će ti napraviti sredstvo kojim možeš uništavati duhove. Dalje je lako, pa možeš i sam.

Čitatelj iz Karlovca

O: ***ODGOVOR za INDIANa JONES*** AND THE LAST CRUSADE: Kad pustiš vodu, popni se i vrati u sobu u kojoj si napunio bocu s vodom. Idi desno, u toj sobi uzmi crveno uže i njime popravi mašinu.

Darko, tel.01/703-071

Svoja pitanja i odgovore šaljite na adresu: Hacker, Petrinjska 11, 10000 Zagreb, sa naznakom za rubrike "Bez Panike!" ili "S.O.S."

Hacker

u sljedećem broju donosi...

Bermuda Sindrome

Cyberspeed

Hardball 5

ATF

AMI Superfrog

šifre za svjetove/nivoe:

1-2 234644
1-3 447464
1-4 747822
2-1 392822
2-2 446364
2-3 984448
2-4 477444
3-1 343522
3-2 882311
3-3 992334
3-4 091332
4-1 467464
4-2 818234
4-3 182394
4-4 298383
5-1 452234
5-3 383772
5-4 093152
6-1 387211
6-2 981122
6-4 398112

PC Doom 2

IDCLIP prolazak kroz zidove
IDDQD besmrtnost
IDKFA sve oružje
IDBEHOLD (V,S,I,R,A,L) dodatna oprema
IDCLEV (XX) biranje nivoa

PC Rise of the Triad

Za igru RISE OF THE TRIAD postoji još jedna šifra. Kad upišete DIPSTICK, upišite RIDE.

PC Descent

U DESCENTU ako nemate 3D kacigu kad startate igru, umjesto DESCENT napišite ***DESCENT-VFX***. Slika će biti kao da je i imate.

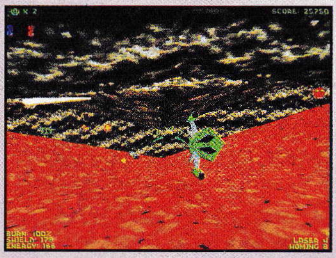
Tomislav, tel. 01/ 2946-195

PSX Doom

2. CR!3WDD3DB
3. H6670JBQJG
4. 03LTJ0Y!02
5. H33!1HFTHK
6. 04MSKZX9Z1
7. H4492GDSGJ
8. 09SMBY04YW
9. H994VFHMFC
10. 0!TLCXZ3XV
11. H!!3WDGLDB
12. 07QPDW26WY
13. C33VMWFTHK
14. 08RNFV15VX
15. H885YBJNBD
16. FGZY5MMYMP
17. HXX07TMHTA
18. 0YFGR93Z97
19. HYYZ8SLGSQ
20. 0VBKS8628!
21. HVV29RPKRT
22. 0WCJT75179
23. HWW1!QNJQS
24. 01JCL68W64
25. YBBKS88K8!
26. 02KBM57V53
27. H22V4NQBNL
28. 0ZGFN4!Y46
29. HZZY5MTFMP
30. 00HDP39X35
31. H00X6LSDLN
32. YQ76XCCPCF
33. Y776XCC6CF
34. F8RNFVVNVX
35. Y885YBB5BD
36. 0L3!1HFTHK
37. HLLTJ0Y!02
38. YT!3WDDLDB
39. HMMSKZX9Z1
40. 0S94VFHMFC
41. HSSMBY04YW
42. F4MSKZZSZ1
43. HTTLCXZ3XV
44. 0Q76XCKPCF
45. Y558ZKK8KH
46. 0R85YBJNBD
47. HRRNFV15VX
48. 0DX07TMHTR
49. HDDHQ!40!8
50. 0FYZ8SLGSQ
51. HFFGR93Z97
52. 0BV29RPKRT
53. HBBKS8628
54. 0CW1!QNJQS

Tajni nivoi:

56. 1XY!PCKNTR
57. NMLCJSGXZ1
58. YCW1!QQJQS

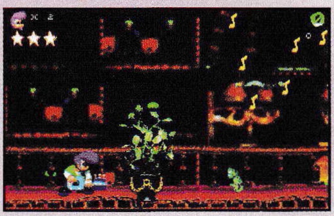


PC Descent 2

MOTHERLODE oružja
CURRYGOAT ključevi
ZINGERMANS neranjivost
GABBAGABBAHEY za naivčine
EATANGELOS sva oružja su prateća
JOSHUAAKIRA potpuna mapa
WHAMMAZOOM preskakanje nivoa
BITTERSWEET isprobajte sami!

PC Duke Nukem 3D (shareware)

dncornholio božanstveni mod
dnstuff sva oružja
dnscotty## preskakanje nivoa



PC Johnny Bazookatone

1. ZARTACLA
2. RINGMYBELL
3. SCRAMBLED
4. AASTHETIC
5. ETAGSLLEH

PC Strife

IDGUNS sva oružja i municija
IDMONDEY novac i preciznost
IDSTUFF sva oružja, 200% oklop

PC Worms+

UNCHAINS Unchained Maniacs
BJORNPOP Failed Popsters
DODGEMAX Over Rated Wasters
STARTURN Old Generation
HEYGEOFF Almost Fluffy
REZDOGGY Reserve Dogs
HIGHKUCK Kung Fu Fighting
LONGAGO MAMMA MIA!
HEY JOHN Only 3 Left!
SATANICS Its Mad Colin!
NEARDEAD Trour Horsemen!
SCUMBAG2 Scumbags!
GOOD BYE Old Dears...
TRUTHOUT Alien Abduction!
17THKIND The truth...
GOGOGOGO Vikings arrive!
PIGSPACE Puppet Time!
TRUMPTON Firemen
PARANOID HItch Hikers
MIXTURES Outbreak!
VERY MAD Paranoia!
INSANITY The great War!
GREATGIG The Final Cut

PC Wing Commander IV

Učitajte igru sa ***WC4 - chicken***, a zatim u igri pritisnite:
CTRL-W uništavanje protivničkog broda
ALT-CTRL-W uništavanje svih neprijateljskih brodova

PC Earthworm Jim

ITSAWONDERFUL nagradni život
POPQUIZHOTSHOT 1000 metaka
ONANDONANDON gomila nastavljanja
SLAUGHTERHOUSE odabir prvih pet nivoa

PC Whiplash

Upiši ove šifre umjesto svog imena u kofiguracijskom meniju:

LOVEBUN tajni auto
MAYTE tajni auto
TINKLE tajni auto
SUICYCO tajni auto
2X4B523P tajni auto
FORMULA 1 drugi auto
SUPERMAN destruction mode
DR DEATH neuništivost
CUP WON završna sekvenca
DUEL uništenje protivnika
REMOVE za brisanje cheateva

PC Cyril Cyberpunk

RSGOD neranjivost
RSDOC popunjavanje energije
RSGOODIES popunjavanje municije i sva oružja
RSKEYS svi ključevi
RSSHIELD štit
RSEND završavanje nivoa
RSLEVnn preskakanje nivoa
RSGRAV nema gravitacije
RSNUKE uništavanje svih protivnika
RSLIFE nagradni život
RSDIE samouništenje

PC Pitfall: The Mayan Adventure

MEOWMEOWLIKEMEOWMAN 9 života
EATMOREBRAN 9 nastavljanja
FIVEEASYPIECES prelazak na 5. nivo
PUMPYOUUP 99 metaka za sva oružja
IDBUYTHATFORADOLLAR preskakanje nivoa
FRAMERATE prikazivanje broja frameova po sekundi

PSX Destruction Derby

Za tajnu stazu upiši ***REFLECT***.


ENCIKLOPEDIJA
IGARA
Neophodan priručnik za svakog igrača
KNJIGA KOJA
JE 100%
POSVEĆENA IGRAMA
OTKRIVAMO ZA VAS
ŠTO I KAKO IGRATI
-OPISI
-UPUTSTVA
-RJEŠENJA
-ŠIFRE...
... ZA VIŠE OD
STOTINU IGARA
Naručite kuponom u Hackeru
svoj primjerak knjige!
130 kn


EVERYTHING YOU NEED FOR COOL COMPUTER GAMING
Novo!!!
1035 Kn
FORMULA T2
PC CDROM
F-16 FLCS
1035 Kn
PREBEG COMMERCE's
PC4PC
BOSUTSKA 8B, 10000 ZAGREB, TEL: 01/615 0758, FAX: 01/615 0759
Kompjutorske Igre


HARDWARE
SOFTWARE
EDINKOM
Posebna ponuda:
Konfiguracija za škole, fakultete, državne
ustanove, računovodstvo, knjigovodstvo
Isporuka odmah!
AMD-133MHz - MULTIMEDIA
AMD 133 MHz PCI-PLUG&PLAY
8 MB RAM
DISK 850 MB WD
FDD 3,5" - 1.44 Mb
COLOR MONITOR 14" LR, NI
1MB VGA PCI
TIPKOVNICA BTC WIN 95
MINI TOWER KUCISTE
MIS +PODLOSKA
5.636kn
PENTIUM 100 - INTEL/TRITON
PENTIUM 100MHz INTEL TRITON
16 MB RAM
DISK 1,2 GB WD
FDD 3,5" - 1.44 Mb
CD ROM 6x
COLOR MONITOR 14" LR, NI
VGA 1MB S3 TRIO 64
SB 16 BIT + ZVUCNICI
TIPKOVNICA BTC WIN 95
MINI TOWER KUCISTE
MICROSOFT MIS +PODLOSKA
8.399 kn
MULTIMEDIA KIT
SA UGRADNJOM
60 W AKTIVNI ZVUCNICI
CD ROM 6x SPEED
SB 16 BIT
SAMO:
1.079 kn
Doplata za:
Pentium 120MHz - 395 kn
Pentium 133MHz - 929 kn
ISPORUKA ODMAH!!!
JAMSTVO NA KONFIGURACIJE 18 MJESECI
Cijene su bez poreza na promet!
10000 ZAGREB, OŽEGOVIĆEVA 19
tel & fax: 01 2334-528, 2338-224, 2330-997
cijene su bez poreza na promet, plaćanje
isključivo na žiro račun: 30105-601-19046